2 RAZY WIĘKSZE 2 DVD

PEŁNE WERSJE

INSTINCT PL

POLSKIE PREMIERY

SEAL OF EVIL

EMPIRE EARTH PL

+ SZTUKA PODBOJU

B-17 FLYING FORTRESS II

THE MIGHTY 8TH

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 07/2007 (141) LIPIEC

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

CENA 14 ZŁ 90 GR W TYM 7% VAT

WORLD IN CONFLICT str. 14
ZOSTAŃ TESTEREM

TEMATY NUMERU

TYLKO U NAS

FALLOUT 3
NOWA GENERACJA ROLE-PLAYING

AGE OF CONAN
BARBARZYŃSKI ATAK NA WOW

RECENZJE

COLIN MCRAE: DIRT
LOST PLANET
HALO 2

BETA-TESTY

LOKI
FOOTBALL MANAGER LIVE

NIE TYLKO GRAMY

GADŻET: WAKACJE 2007
NAJLEPSZE SPRZĘTY, DZIESIĄTKI NAGRÓD!

APARAT I KAMERA NA LATO

REKLAMA

Platynowa Kolekcja

3 NOWE WIELKIE HITY JUŻ W SPRZEDAŻY!

SZCZEGÓŁY W ŚRODKU

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,90 ZŁ
W TYM 7% VAT

9 771426 291709 07

Czasopismo i płyta stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Platynowa Kolekcja

3 NOWE WIELKIE HITY JUŻ W SPRZEDAŻY!

COMPANY of HEROES
KOMPANIA BRACI

REWOLUCYJNY RTS, ROZGRYWANY W REALIACH II WOJNY ŚWIATOWEJ. POPROWADŹ KOMPANIĘ ABLA OD MOMENTU DESANTU W NORMANDII AŻ PO FINALNE WALKI W GŁĘBII EUROPY.

NEVERWINTER NIGHTS 2

TYLKO W TYM WYDANIU – BONUSOWA PŁYTA Z DODATKOWĄ PRZYGODĄ „WYSPA PIRATÓW" AUTORSTWA GRUPY SARMATIA ORAZ SPECJALNYM MODEM DLA WIELU GRACZY „WYSPA AERIS".

THE SETTLERS
DZIEDZICTWO KRÓLÓW
ZŁOTA EDYCJA

PIĄTA ODSŁONA JEDNEJ Z NAJPOPULARNIEJSZYCH STRATEGII WSZECH CZASÓW! WYJĄTKOWE WYDANIE ZAWIERA DWA OFICJALNE ROZSZERZENIA: MISJE DODATKOWE I LEGENDY.

W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:

WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA
EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL

gram.pl z CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

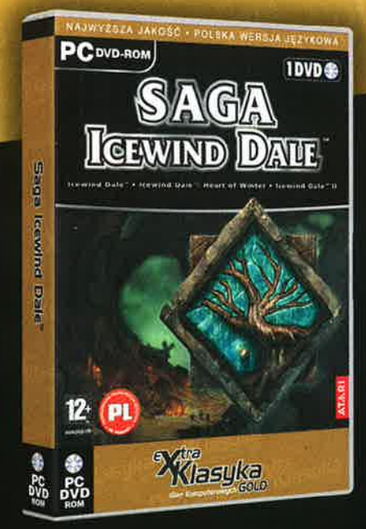
PL

59,90 ZŁOTYCH

© 2007, Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. CD Projekt, Gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© 2007, eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Już 26 lipca powrót wielkiej klasyki RPG!

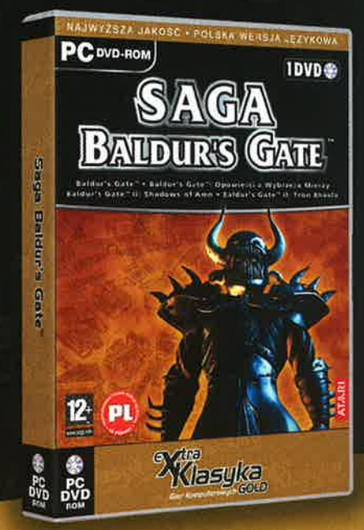


SAGA ICEWIND DALE ZAWIERA:

- GRĘ ICEWIND DALE
- DODATEK ICEWIND DALE: HEART OF WINTER
- DODATEK ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER
- GRĘ ICEWIND DALE II
- BOGATE MATERIAŁY DODATKOWE

SAGA BALDUR'S GATE ZAWIERA:

- GRĘ BALDUR'S GATE
- DODATEK BALDUR'S GATE: OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY
- GRĘ BALDUR'S GATE II: CIENIE AMN
- DODATEK BALDUR'S GATE II: TRON BHAALA
- BOGATE MATERIAŁY DODATKOWE



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
24,99 ZŁOTYCH

SPECJALNE WYDANIE SERII EXTRA KLASYKA, ZAWIERAJĄCE WYŁĄCZNIE NAJLEPSZE, LEGENDARNE GRY!

eXtra Klasyka Gier Komputerowych GOLD

Kolejny numer CDA ukaże się 07.08.2007!

CIEPŁO, CIEPLEJ, GORĄCO...

Lato, lato wszędzie... Co prawda, jego pierwszy dzień przywitał nas deszczowo i temperaturą... letnią zaledwie, ale nie szukajmy dziury w całym. Wakacje (dla kogo wakacje, dla tego wakacje...), luz i okazja, by nagrać się za wszelkie czasy. Nic, tylko się cieszyć. Ale prawdziwi gracze są zapewne rozdarci – wszystkie najbardziej oczekiwane premiery bowiem czekają nas dopiero na jesieni. Z jednej strony w człowieku tęsknota za hitami (Crysis albo Wiedźmin... swoją drogą, właśnie przesunięto jego premierę o kolejny miesiąc...), z drugiej – marzenie, by lato trwało wiecznie.

Myślimy, że póki co przeważa to drugie uczucie, choćby z tej przyczyny, że jednak i na samym początku lata pojawiają się gry, i to przecież z tej najwyższej półki. Więc jakoś spokojnie tej jesieni doczekamy.

Jakie gry? W tym miesiącu mamy spóźnialskiego Colina McRae: DiRT, owiane nimbem „kultowości" (na konsolach) Halo 2 oraz nadspodziewanie dobre Lost Planet. Te dwa ostatnie tytuły (a szczególnie Halo 2, bo Lost Planet chodzi i na XP) mają nas przekonać do DX10 i przydatności Visty do gier. Czy tak się stało? Zobaczycie.

A! Skoro już o Viście i XP mowa, zaszumiało ostatnio w Internecie, że ktoś tam w prosty sposób przerobił Shadowrun (grę ze stajni Microsoftu), który teoretycznie miał chodzić tylko na Viście, tak, że hula na XP. I to bezproblemowo. Hm... stawia to panów z Microsoftu w nieco kłopotliwej sytuacji. Nasuwa się bowiem kilka pytań typu *„czemu zmuszacie nas do zakupu Visty, sztucznie ograniczając dostęp do gier?"* albo *„dlaczego ściemniacie, że tych gier nie da się uruchomić pod XP?"*. Wydaje się, że aby znaleźć sensowną odpowiedź na te kwestie, panowie będą się musieli mocno napocić niezależnie od tego, jak mocno rozkręcą klimatyzację w biurach.

Skoro już wspominamy o afer(k)ach, warto wspomnieć o wstrzymaniu dystrybucji Manhunta 2 w Anglii z uwagi na skrajną brutalność gry. A zanosi się, że nie tylko tam wywoła sporą wrzawę. Można oczekiwać, że fani teorii „zabijał, bo grał" będą mieli czym machać przed kamerami.

Wróćmy jednak do CDA. Mamy dwa tematy numeru, które powinny Wam przypaść do gustu: Age of Conan i – tadamm! – **Fallout 3. Ten ostatni to prawdziwy 'exclusive for CDA' – przynajmniej w obrębie Polski. Zobaczycie u nas screeny i przeczytacie informacje, których pewnie nie znajdziecie zbyt szybko w Necie i u konkurencji.** Ale że to dla CDA norma, nie będziemy się tym więcej zajmować. Tym bardziej że mamy jeszcze sporo innych atrakcji, np. dużo zapowiedzi (w tym przegląd tego, co oferuje Electronic Arts, a co sami sprawdziliśmy na miejscu, u producenta) czy dwa beta-testy gier, które powinny narobić w branży sporo huku (Loki, Football Manager Live). Do tego przyzwoity zestaw zrecenzowanych tytułów ze wspomnianymi trzema „wisienkami

na torcie". Dalej Gadżet 2007, z możliwością wygrania wielu atrakcyjnych nagród, NDSN, testy sprzętu plus stałe kąciki i na deser możliwość wzięcia udziału w beta-teście World in Conflict.

Ale, ale – nie zapominajmy, że CDA to nie tylko pismo, ale i Cover DVD. A na nim – po pierwsze, polska(*) premiera Instinct, rosyjskiego FPS-a (z tego roku) utrzymanego w konwencji survival horroru. Jak to mówią – gra daje radę. Szczególnie że ją dla Was spolszczyliśmy. Do tego bardzo udany RTS – Empire Earth Złota Edycja PL (czyli gra z dodatkiem Sztuka podboju), kolejna polska premiera – hack'n'slash Seal of Evil, i na deser nietypowy symulator: B-17 Flying Fortress II. Demka najnowszej gry z Harrym Potterem, Piratów z Karaibów oraz „urodzinowej" Lary, sporo nowych trailerów, 3-miesięczna wersja antywirusa, bonusy... Starczy tego na długo!

Cóż, upał i wakacyjne rozleniwienie działają też na nas, zatem kończymy tę wyliczankę. Przed Wami sporo lektury i jeszcze więcej dobrej zabawy. A my gwarantujemy, że dopiero zaczynamy się rozkręcać...

Miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

PS Bawcie się dobrze na wakacjach, nie popadajcie tylko w przesadę – by nie było potem „jak nie uważałeś/-aś, co robisz, to teraz rób, co uważasz". :)

(*) A w ogóle to raczej światowa, pominąwszy naturalnie Rosję

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer lipcowy (141)

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. 071 341 20 83, faks 071 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Grzegorz Kubera, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz, Rafał Wieliczko
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn
Korekta: Damian Bednarek

Wydawca
BAUER www.bauer.pl
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Wiceprezes: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor Biura Reklamy: Maciej Kutak
Dyrektor Działu Reklamy Prasy Komputerowej: Magdalena Milewska
tel. 022 516-31-73
magdalena.milewska@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. 071 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. 071 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska – tel. 022 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Druk Poligrafia SA Kielce

NOWOŚCI PC
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas PL
Tomb Raider: Anniversary PL
Two Worlds PL
Neverend PL
POLECAMY
Przedstawiamy nową dyscyplinę sportu samochodowego: FORMUŁA JET! Wyposażone w silniki odrzutowe i ruchome skrzydła F-Jety rozwijają zawrotne prędkości i posiadają unikalne systemy kontroli powietrznej.
W Cart Manii każdy może spróbować swoich sił w zawodach gokartów.
Trabi Racer to wyścigi kultowymi samochodami, które do dziś spotykamy na ulicach
SZUKAJ W KIOSKU
MONIKA NOVAK
ponad 67 MUZYKI!
15 klubowych utworów
NAJLEPSZA MUZYKA KLUBOWA
MUSIC CD
THE SENTHOME
14 utworów klubowych
MUZYKA W KIOSKU
PS2
God of War II
Harry Potter i Zakon Feniksa PL
XBOX 360
Forza Motorsport 2 PL
Test Drive Unlimited
Tomb Raider: Anniversary
GTA: Vice City Stories
Spider-Man 3
Colin McRae: DiRT
PS3
Virtua Tennis 3
Resistance: Fall of Man
Elder Scrolls IV: Oblivion
Zamówienia : WWW.PLAY.PL
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14 paw.3
SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06
OFERTA nr.109 LIPIEC 2007
Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł Doręczenie w 24 godziny - 11,90zł (nie dotyczy weekendu) Płatność przy odbiorze
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne lekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 11.7.2007

BONUS CD EXTRA1/2007
Detektyw Rutkowski
DETEKTYW
Są takie akcje, których policja nie może podjąć oficjalnie. Przed ludźmi z patrolu Krzysztofa Rutkowskiego 10 trudnych misji. Począwszy od ścigania dealerów narkotykowych, przez przejmowanie istotnych danych z komputerów Korporacji, będących dowodami nielegalnych transferów finansowych, po uwalnianie zakładników. Większość misji wymaga sprytu i skupienia, gdyż należy unikać używania broni, a przeciwników obezwładniać bezszelestnie. Są jednak sytuacje, gdy nie da się uniknąć otwartej konfrontacji. Również na nią patrol jest przygotowany doskonale. W kilku zleceniach bohatera wspiera obstawa, która porusza się jego śladem i osłania w krytycznych chwilach.
10 misji
SZUKAJ W KIOSKU I SKLEPIE!
MAX GAME AKCJA 3/2007
ETROM
Etrom jest epicką przygodą, która zabierze Cię w mroczną przyszłość, gdzie zwaśnione społeczeństwa, są podzielone nie tylko przez mury, ale przez prawa, tajemnice, religie i okropne Opuszczone Lądy. W świecie fantastycznych technologii, ludzie znajdą swą przyszłość w starożytnych cywilizacjach, zarządzanych przez mistyczne, ukryte źródła energii. Etrom jest niekończącą się wyprawą przeciwko demonom, tajemnym bóstwom, mechom, różnym rasom...
GRY PC EXTRA 1/2007
SWITCHFIRE
Pamiętasz jeszcze klasyczne gry z czasów Amigi? Prosta, wciągająca na długo rozgrywka! Dzięki grze Switchfire możesz znowu poczuć tamte czasy, tym razem w połączeniu z najnowszą grafiką i technologią! Prowadzenie jeepa, helikoptera lub łodzi po wsiach, gorących zrujnowanych miastach wciągnie każdego gracza, starego czy młodego. pustyniach czy
MAX GAME 3/2007
COMBAT MISSION 3 AFRIKA KORPS
Combat Mission: Afrika Korps to taktyczna symulacja walki w okresie II Wojny Światowej w środowisku 3D.
Gracze wydają rozkazy na zmianę i następnie widzą rozgrywaną akcję w czasie rzeczywistym.
Gra obejmuje symulacje bitew rozgrywanych w basenie Morza Śródziemnego, wliczając w to Afrykę Północną, Włochy i Kretę w okresie od 1940 do 1945 roku. Z CMAK gracze odwiedzą rejony rozległych pustyń w Libii, masywy górskie we Włoszech, a nawet Kretę i Sycylię – dzięki tej grze można odtworzyć najbardziej zażarte starcia wojsk lądowych II Wojny Światowej.
CD-ek EXTRA 1/2007
GALACTIC CIVILIZATIONS GOLD
'Galactic Civilizations', to kosmiczna strategia. Zadaniem gracza jest odniesienie zwycięstwa w walce o dominację nad galaktyką. Kosmiczne imperium można budować na jeden z 4 sposobów.
Wersja Gold zawiera podstawową wersję gry "Galactic Civilizations" oraz dodatek "Altarian Prophecy", który jest nową kampanią.
GRY TURBO EXTRA 1/2007
Shadow Vault
Shadow Vault to strategiczny RPG, którego akcja osadzona jest w alternatywnej historii, w krytycznym momencie decydującym o przyszłym losie planety.
Zmierz się z bezwzględnym przeciwnikiem na 20 różnych poziomach, zawierających w sumie ponad 30 postaci i jednostek albo spróbuj swoich sił w walce z żywym przeciwnikiem na 10 poziomach trybu Multiplayer.

SPIS TREŚCI

TEMATY NUMERU

Fallout 3 – nie tylko żyje, ale ma się znakomicie. I tak też się zapowiada.

Age of Conan – na Croma, to będzie najpoważniejsze wyzwanie dla WoW!

Lipiec 2007

Gramy

Zawartość Cover DVD 008
Gamewalker 046
Prenumerata 140
Action Redaction 142

ZAPOWIEDZI

Neverwinter Nights 2: Mask of... 018
Turning Point: Fall of Liberty 020
The Club 022
Unreal Tournament III 024
Warhammer Online: Age of Reckoning 026
Mercenaries 2: World in Flames 027
MoH: Airborne 027
NHL/FIFA/NBA/NFL 08 027
Hellgate: London 028
SimCity Societies 030

TEMATY NUMERU

Age of Conan 032
Fallout 3 038

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Football Manager Live 042
Loki 044

RECENZJE

Halo 2 054
Colin McRae: DiRT 058
Lost Planet 062
Frontline: Fields of Thunder 066
Phantasy Star Universe 068
SpellForce 2: Władca Smoków 072
Hospital Tycoon 074
Surf's Up 078
Ancient Wars: Sparta 080
Red Ocean 082
B.o.S: Black-out Saigon 084
Resident Evil 4 PL 086
GTA: San Andreas PL 087

KASZANKA
Whirlwind Over Vietnam 088

O GRACH INACZEJ

Wznowienia 090
Odmienne stany grywalności 092
Freeware 093
Gry na parę 094
Wznowienia 090
Tipsy 146

Nie tylko gramy

GADŻET
Najgorętszy sprzęt tego lata 099

Temat numeru: Aparaty i kamery cyfrowe 120
Newsy sprzętowe 122
Intel Ultimate Racing PC 131
Konfigurator 132
Nie daj się nabrać 134
Magazyn 138

TESTY SPRZĘTU

Fotel kierowcy Playseats Evolution 126
Kamerka Creative Live! Cam Optia AF 126
Odtwarzacz MP3 Zen Stone 127
Przenośne obudowy do dysków 128
Klawiatura Microsoft Reclusa 129
Karta graficzna Zotac GeForce 8800 GTX AMP! Edition 130

FOTEL PLAYSEATS

Ten zestaw zapewni ci prawie identyczne wrażenia z jazdy jak prawdziwy samochód... za podobną cenę.

LOST PLANET EXTREME CONDITION

Mroźna zadyma w środku lata – prosto z X360!

INDEKS GIER

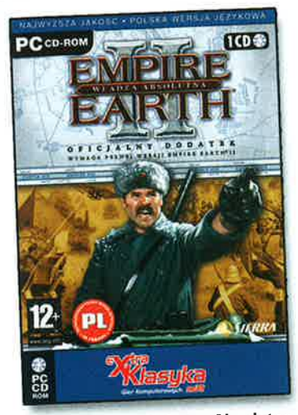
Age of Conan 032
Ancient Wars: Sparta 080
B.o.S: Black-out Saigon 084
Club, The 022
Colin McRae: DiRT 058
Fallout 3 038
Football Manager Live 042
Frontline: Fields of Thunder 066
GTA: San Andreas PL 087
Halo 2 054
Hellgate: London 028
Hospital Tycoon 074
Loki 044
Lost Planet 062
Mercenaries 2: World in Flames 027
MoH: Airborne 027
Neverwinter Nights 2: Mask of 018
NHL/FIFA/NBA/NFL 08 027
Phantasy Star Universe 068
Red Ocean 082
Resident Evil 4 PL 086
SimCity Societies 030
SpellForce 2: Władca Smoków 072
Surf's Up 078
Turning Point: Fall of Liberty 020
Unreal Tournament III 024
Warhammer Online: Age of Reckoning 026
Whirlwind Over Vietnam 088

NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

6 NOWYCH SUPER TYTUŁÓW!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 19,99 ZŁOTYCH



Empire Earth II: Władza Absolutna

FlatOut 2

Juiced: Szybcy i Gniewni

SWAT 4: Syndykat

Constantine

Painkiller Czarna Edycja

Pełną listę tytułów z serii eXtra Klasyka neXt znajdziesz na stronie extraklasyka.gram.pl

10.000 GIER NA KOMÓRKĘ!

Kup 2 gry z serii eXtra Klasyka neXt lub Gold i zgarnij grę na swoją komórkę!

Szczegóły na stronie extraklasyka.gram.pl/gryjava

Promocja ważna 01.08 – 30.09.2007 lub do wyczerpania zapasu gier java!

eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

PARTNERZY: AMD Smarter Choice, BenQ, Genius, Gazeta.pl, Nitro, vivendi GAMES MOBILE, gram.pl z CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

© 2007. EXTRA KLASYKA JEST ZNAKIEM TOWAROWYM CD PROJEKT SP. Z O.O. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. AMD, LOGO AMD ARROW, AMD ATHLON ORAZ ICH KOMBINACJE SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI ADVANCED MICRO DEVICES, INC. LOGO BENQ, YAMO, GENIUS, VIVENDI MOBILE GAMES, NITRO, GAZETA.PL, CD PROJEKT, GRAM.PL I WSZYSTKIE INNE ZNAKI TOWAROWE PODLEGAJĄ OCHRONIE I ZOSTAŁY WYKORZYSTANE ZA ZGODĄ UPRAWNIONYCH PODMIOTÓW. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ono na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

•DYSK SPRAWDZONO NAJNOWSZYMI PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI z bazą danych z dn. 25.06.2007.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE GIER
B-17 Flying Fortress II: The Mighty 8th + instrukcja + patch 2.0
Empire Earth PL
Empire Earth – Sztuka podboju
Instinct PL
Seal of Evil

DEMA
Ancient Wars: Sparta
Harry Potter & The Order of the Phoenix
Piraci z Karaibów: Na krańcu świata
Rock Legend
Sam and Max – Bright Side of the Moon
Tomb Raider: Anniversary
UFO: Alien Invasion

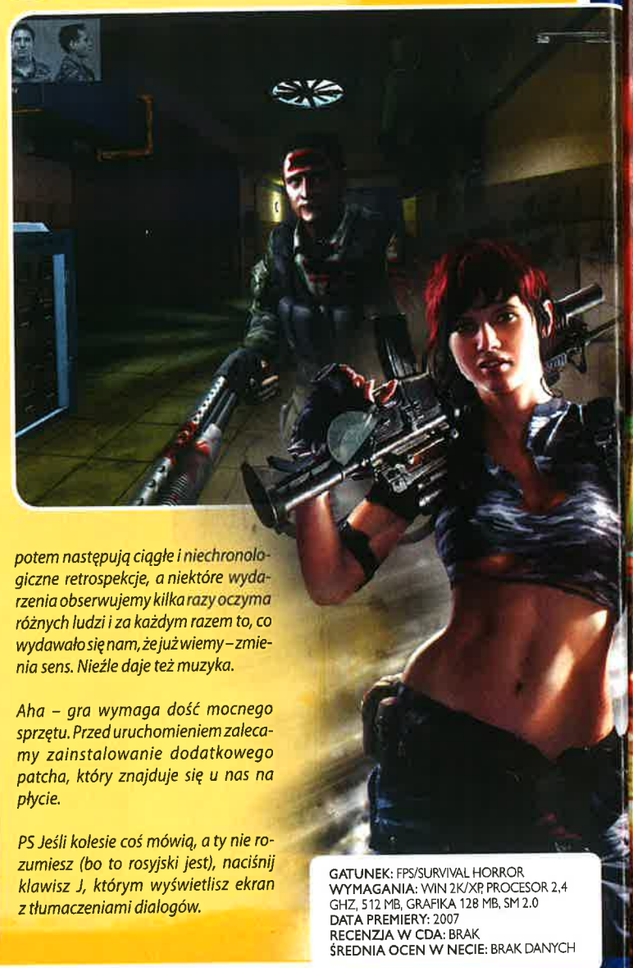
PROGRAMY
Angielski No Problem! +
F-Secure Internet Security 2007

BONUS
Action Mag
Bonus 1
Bonus 2
Dodatki do STALKER-a
Emu Kouncik
FAQ
Fotosmuggler
FPP MegaZin
Tawerna RPG

TRAILERY
Age of Conan – inventory
ARMA Combat Operations
Company of Heroes DX9 vs. DX10
Fallout 3
Hellgate: London
Jericho
Kane & Lynch: Dead Men
Theatre of War

PEŁNA WERSJA

Instinct PL



Instinct to FPS z elementami horroru. Fabuła rzuca gracza na tajną misję do pewnej północnokoreańskiej bazy, gdzie kiedyś prowadzone były badania nad tajnym wirusem o nazwie Instynkt. Jako agent FSB (nie chcemy zdradzać za wiele, ale po cichu powiemy, że zabawa nie ogranicza się do gry tylko jedną postacią) masz za zadanie walczyć z komandosami oraz... personelem naukowym, który oczywiście podczas nieudanego eksperymentu został zainfekowany, z wiadomymi konsekwencjami.

Siedemnaście poziomów, dwanaście rodzajów broni, dziesięć typów wrogów – a wszystko to działające na nowoczesnym silniku, zdolnym wykorzystywać HDR-y, shadery i wszystkie inne nowości graficzne.

Gra jest w polskiej wersji językowej, i jest to światowa premiera (tzn. poza Rosją).

Od Smugglera: *radzę zwrócić też uwagę na skomplikowaną (jak na FPS) fabułę i sposób jej opowiedzenia: zakończenie poznajemy na... początku, potem następują ciągłe i niechronologiczne retrospekcje, a niektóre wydarzenia obserwujemy kilka razy oczyma różnych ludzi i za każdym razem to, co wydawało się nam, że już wiemy – zmienia sens. Nieźle daje też muzyka.*

Aha – gra wymaga dość mocnego sprzętu. Przed uruchomieniem zalecamy zainstalowanie dodatkowego patcha, który znajduje się u nas na płycie.

PS Jeśli kolesie coś mówią, a ty nie rozumiesz (bo to rosyjski jest), naciśnij klawisz J, którym wyświetlisz ekran z tłumaczeniami dialogów.

GATUNEK: FPS/SURVIVAL HORROR
WYMAGANIA: WIN 2K/XP, PROCESOR 2,4 GHZ, 512 MB, GRAFIKA 128 MB, SM 2.0
DATA PREMIERY: 2007
RECENZJA W CDA: BRAK
ŚREDNIA OCEN W NECIE: BRAK DANYCH

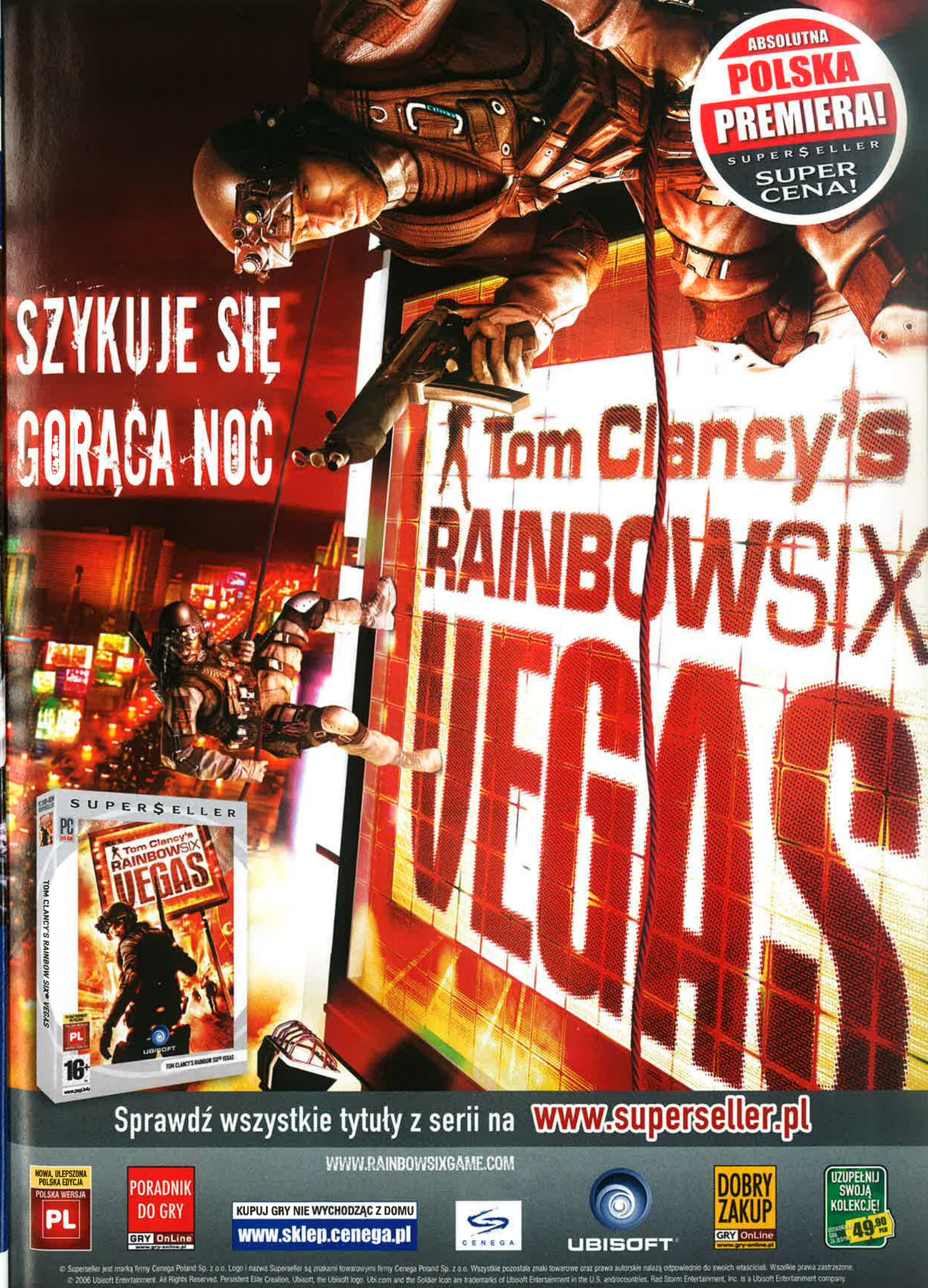
PEŁNA WERSJA

Seal of Evil

POLSKA PREMIERA! Seal of Evil to hack'n'slash, którego akcja toczy się w starożytnych Chinach pod koniec panowania dynastii Zhou. Gracz wciela się w Lan Wei, młodziutką mistrzynię sztuk walki. W przeciwieństwie do innych przedstawicieli tego gatunku, w SoE fabuła nie jest tylko nieznaczącym dodatkiem do mordowania tysięcy przeciwników. W grze zastosowano nawet cykle doby, a główna bohaterka musi spać. Co ma sens o tyle, że niektóre wydarzenia są ściśle związane z czasem – np. jakaś postać istotna dla historii może się pojawić następnego dnia.

Warto dać grze szansę. Nie tylko po to, by zmierzyć się z całą masą przedziwnych stworów, ale choćby po to, by poznać całkowicie obcą dla nas historię starożytnych Chin i zanurzyć się na jakiś czas w orientalnym świecie...

GATUNEK: HACK'N'SLASH
WYMAGANIA: WIN 9X/ME/2K/XP, PROCESOR 300 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 4 MB
RECENZJA W CDA: 05/2004
AUTOR RECENZJI: CORMAC
OCENA: 6+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: BRAK DANYCH



PEŁNA WERSJA

Empire Earth Złota Edycja (zawiera dodatek Sztuka podboju) PL

Empire Earth to RTS i drugie dzieło życia Ricka Goodmana, człowieka odpowiedzialnego za stworzenie rewelacyjnej Age of Empires. Niektórzy twierdzą, że to właściwie ta sama gra – tyle że oczywiście w trójwymiarze.

Być może Empire Earth to RTS zrealizowany z największym rozmachem w historii – pozwala wcielić się we władców wszystkich epok, począwszy od zarania cywilizacji (Grecy), przeprowadzić Anglików ze średniowiecza aż do Waterloo, wygrać Niemcami drugą wojnę światową (tego byśmy raczej nie chcieli...) czy nawet zbudować wielkie imperium rosyjskie w 2025 roku (a tego to już w ogóle). Do tego wybór, w jaki sposób będziesz prowadził swoje wojska, zależy tylko od ciebie – możesz stworzyć armię wykwalifikowaną, nowoczesną, lub skoncentrować się na jak największej liczbie żołnierzy.

Bardzo ciekawy jest także tryb skirmish, w którym już bez żadnych ograniczeń natury skryptowo-fabularnej masz możliwość przeprowadzenia ludzkości przez kilkaset tysięcy lat. Po drodze poznasz 21 prawdziwych cywilizacji, 200 różnych jednostek bojowych, 20 rodzajów budynków, masę technologii. To jedna z najlepszych strategii wszech czasów – grzechem byłoby jej nie uruchomić.

Gra w polskiej wersji językowej. Do EE dołączony jest oficjalny dodatek – Sztuka podboju, oferujący dodatkowo nowe kampanie, specjalne budynki i wiele innych.

UWAGA!
Seriale do obu gier (tryb single):

Empire Earth
NED9-MAB2-XYD5-GAN7-4545

Empire Earth: Sztuka podboju
DAD6-FAB4-SUD5-LAN3-8572

Aby otrzymać numer do gry sieciowej, należy wejść na stronę: **http://www.cdaction.pl/seriale/reg**

Aby użyć seriala do trybu multi, trzeba (jeśli wcześniej zainstalowałeś grę w trybie single) zainstalować grę ponownie, wpisując tym razem pobrany wcześniej indywidualny numer.

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 350 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 16 MB
RECENZJA W CDA: XIII/01
AUTOR RECENZJI: ELD
OCENA: 9
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 82%

Harry Potter and the Order of the Phoenix

Chyba wszystko jasne – najnowsza gra z Harrym już wkrótce, zatem warto sprawdzić, czy warta jest waszej kasy...

WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 1,4 GHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.1

HARRY POTTER I ZAKON FENIKSA © 2007 Electronic Arts Inc. Nazwy oraz znaki graficzne Electronic Arts, EA są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Piraci z Karaibów Na krańcu świata

Radosna łupanka z Jackiem Sparrowem w roli głównej. Recenzja w poprzednim numerze CDA.

WIN XP/VISTA, PROCESOR 1,5 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, SM 2.0, 400 MB NA HDD

Tomb Raider Anniversary

Nowe-stare przygody panny Lary Croft. Recenzja w poprzednim numerze.

WIN 2K/XP/VISTA, PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.1, 420 MB NA HDD

30% taniej!

DAJEMY MNÓSTWO POWODÓW NA UDANE WAKACJE!

TANIEJ O 30%

PYTAJ O GRY OBJĘTE PROMOCJĄ W DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU!

Anno 1701

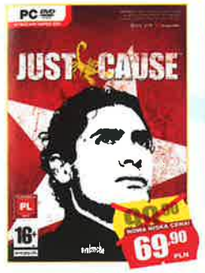
Civilization 4: Warlords

Dungeon Siege II: Edycja Deluxe

The Elder's Scrolls IV: Oblivion

The Elder's Scrolls IV: Knights of the Nine

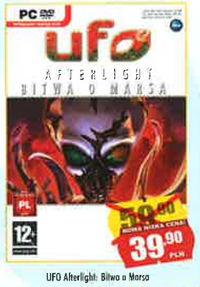
Hitman: Krwawa Forsa


Just Cause

Paradise

Sid Meier's Railroads!

Twierdza: Legendy


UFO Afterlight: Bitwa o Marsa

Warhammer: Mark of Chaos

40% taniej!

PRAWDOPODOBNIE NAJCIEKAWSZE GRY NA WAKACJE!

TANIEJ O 40%

PYTAJ O GRY OBJĘTE PROMOCJĄ W DOBRYCH SKLEPACH KOMPUTEROWYCH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU!

Championship Manager 2007

DarkStar One

Dungeon Siege II: Broken World

Europa Universalis III

Galactic Civilizations 2: Władcy Strachu

Infernal

Mage Knight: Apocalypse

Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby

War Front: Punkt Zwrotny

Szczegóły promocji oraz wykaz sklepów objętych promocją znajdziesz na stronie:

www.wakacje.cenega.pl

WP.PL CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Wszystkie logotypy i znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

B-17 Flying Fortress II: The Mighty 8th

PEŁNA WERSJA

Sequel bardzo popularnego swojego czasu symulatora lotu. Znów możesz usiąść za sterami słynnego amerykańskiego bombowca z czasów drugiej wojny światowej. Zresztą – nie tylko sterami. Jeśli zechcesz, przejmiesz kontrolę nad wszystkimi 16 miejscami w samolocie, a także będziesz mógł wziąć się za eskortowanie „latającej fortecy". Szczególnie ucieszą się tu miłośnicy realizmu – tak model lotu, jak i zniszczenia są znakomicie odwzorowane, sama gra zaś, jak widać w średniej ocen, została bardzo ciepło przyjęta przez światową (i polską) prasę.

GATUNEK: SYMULATOR
WYMAGANIA: WIN 9X/XP, PROCESOR 400 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
PREMIERA: 2000
RECENZJA W CDA: 02/2001
OCENA: 8+
ŚREDNIA OCEN W NECIE: 76%

UŻYTKI

F-Secure Internet Security 2007 (*)

Pakiet F-Secure Internet Security 2007 zapewnia pełną ochronę komputerów przed wirusami, robakami, trojanami, spamem i niechcianymi reklamami.

SERIAL:
A5RM-EKEZ-DNP6-BF2U-3J71

(*) licencja na 3 miesiące

REKLAMACJE PŁYT DVD

Zanim wyślesz płytkę...

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać DVD, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować:
tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy telefonie – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina, że coś nie chce działać – nikt nikomu na złość przecież tego nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany(-a) poważnie, tak samo traktuj innych...

Ancient Wars: Sparta

Po premierze „300" Sparta na fali, także na ekranach monitorów... tu jako strategia. Recenzja w tym numerze.

WIN XP, PROCESOR 2,4 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA 256 MB SM 2.0, 800 MB NA HDD

Rock Legend

Marzyłeś, aby zostać gwiazdą rocka? Zacznij od tego demka...

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.1, 48 MB NA HDD

Sam & Max: Bright Side of the Moon

Szósta odsłona przygód pary detektywów psa i królika. Przegadane, ale urocze.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.1, 241 MB NA HDD

UFO: Alien Invasion

Wzorowane na klasycznych grach z serii X-COM dzieło fanów, którzy wykorzystali do realizacji swoich planów silnik... Quake II. Jak wyszło? Przekonajcie się sami.

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, SM 1.1, 350 MB NA HDD

PC DVD ROM
WYMAGANY NAPĘD DVD
DAWN OF MAGIC
SKY FALLEN
PL
16+
www.pegi.info

+ Długo oczekiwana gra cRPG, w której główną bronią jest magia,
+ nauka odpowiednich czarów wpływa na wygląd bohatera,
+ dobro lub zło - sam decydujesz po której stronie staniesz,
+ niespotykana do tej pory ilość questów i zadań pobocznych,
+ dopracowana grafika i wciągająca fabuła,
+ rozbudowany system gry wieloosobowej,
+ polska wersja językowa.

DAWN OF MAGIC
„Nadszedł godny następca Diablo! Dużo magii, wartka akcja i rozwinięta fabuła. No i tryb gry online. Czego chcieć więcej od dobrego cRPG?"
www.gry.wp.pl

Już w sklepach!
PARTNERZY MEDIALNI
HTTP://DOM.DEEPSILVER.COM
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Bokserska 37
SKY FALLEN

SHORTY

Wiedźmin w październiku
Potwierdziły się niestety nasze wcześniejsze obawy i wirtualny Geralt, bohater niecierpliwie wyczekiwanego Wiedźmina, zagości u nas nie 14 września, lecz dopiero 26 października. Bywaj, Geralt, bywaj!
www.thewitcher.com

Polski serwer NWN2
Wystartował polski serwer Neverwinter Nights 2 nastawiony na rozgrywkę w trybie fabularnym. Chętnych, by pograć w prawdziwe role-playing przy użyciu komputera, zapraszany pod adres:
http://neverwinter2.gram.pl.

3 nowe od Clive'a Barkera
Codemasters jest tak zadowolone ze współpracy z popularnym autorem horrorów – Clive'em Barkerem, że prócz Jericho zdecydowało się zrealizować aż trzy inne projekty tego twórcy.
www.codemasters.co.uk

Diablo The Movie
Zdaje się, że prawdą były pogłoski, jakoby Legendary Pictures – producent m.in. filmowych „300" i „Powrotu Supermana", a także 'World of Warcraft The Movie' zająć się miał także ekranizacją... Diablo!
www.legendarypictures.com

FlatOut: Ultimate Carnage PC

Brytyjskie Empire Interactive potwierdziło plany stworzenia pecetowej wersji FlatOuta: Ultimate Carnage – dostępnej obecnie wyłącznie na Xpudle 360 kolejnej ze stworzonej przez fińskie studio Bugbear Interactive serii „destrukcyjnych" samochodówek. Ultimate Carnage na naszych monitorach rozpocząć się ma już jesienią!

www.flatoutgame.com

Soldier of Fortune: Pay Back

Marka Soldier of Fortune – najpopularniejszego bodaj periodyku dla militarystów, ma znakomitą rozpoznawalność także wśród graczy. To dzięki dwóm znakomitym first-person shooterom stworzonym kolejno w 2000 i 2002 roku przez zaprzyjaźnione z id Software studio Raven Software. Soldier of Fortune i Soldier of Fortune II: Double Helix po dziś dzień pozostają symbolem realistycznego (aż nazbyt) przedstawienia efektów postrzałów. Wciąż też żywy pozostaje ich tryb multiplayer i oficjalny fandom. Nic dziwnego zatem, że na wieść o Soldier of Fortune: Pay Back oczy wielu z nas zajaśniały nową nadzieją. Niestety, jak się okazuje, Czas Spłaty tworzony jest jako... tytuł budżetowy na potrzeby Activision Value, który niewiele wspólnego mieć ma ze swymi imiennikami. Hm, nie wiedzieć czemu, nagle przypomniała mi się fraza „od bohatera do zera"...

www.activision.com

Jumpgate Evolution

Netdevil ujawnił zamiar wydania Jumpgate Evolution – remake'u ich własnego projektu z roku 2001, który wówczas był pierwszą Massively Multiplayer Online Space Combat Game na świecie. Evolution, zgodnie z tytułem, stanowić ma ewolucyjne rozwinięcie tamtej sprawdzonej idei. Najbardziej widoczną spośród innowacji jest naturalnie zmodernizowana technologia – poczynając od zupełnie nowej grafiki, a na zaawansowanych algorytmach AI kończąc. To jednak tylko początek wielkich zmian. W Jumpgate Evolution możliwe ma być np. posiadanie własnej stacji kosmicznej i kontrolowanie całych eskadr statków. Na rozgrywkę wpływ mają mieć nowe rodzaje misji i dynamiczna, wiarygodna ekonomia sektorów. Dla wszystkich tych, którzy pamiętają jeszcze TIE Fightera i serię Freespace, a którzy nie odnaleźli tego, czego szukali w EVE Online – pozycja obowiązkowa.

www.jumpgate-evolution.com

Alliance: The Silent War – R.I.P.?

Wygląda na to, że zapowiadana przez nas nie tak dawno temu Alliance: The Silent War, ambitny „rodzinny" FPS spinający kilka er wojskowości, nigdy nie ujrzy światła dziennego. Spoczywaj w pokoju, Sojuszu: Cicha Wojno.

www.alliancethegame.com

Beta-test World in Conflict!

World in Conflict dosłownie na naszych oczach wyrasta na następną Wielką Rzecz w grach komputerowych. Musi przecież, po prostu musi się podobać gra, która formułę strategii w czasie rzeczywistym uzupełnia najlepszymi elementami Counter-Strike'a i Battlefielda! Teraz także ty możesz się stać współtwórcą jej światowego sukcesu! Jak? To proste – weź udział w beta-testach, graj w World in Conflict jeszcze przed premierą i pomóż stłamsić obmierzłe bugi kryjące się w zakamarkach kodu! Jak zgłosić się na ochotnika na front Światowego Konfliktu i zostać jego bohaterem? To jeszcze prostsze:

1) Wejdź na stronę www.cdaction.pl i we wskazanym miejscu wpisz następujące tajne hasło:

KENNEDY

2) Podaj swój adres e-mail, na który otrzymasz link do ściągnięcia klienta wersji beta World in Conflict oraz unikatowy kod niezbędny do jej uruchomienia.

Uwaga, rejestracja ochotników na stronie www.cdaction.pl trwa od 3 lipca. Manewry o kryptonimie 'best beta test' startują 11 lipca i trwać mają do 31 lipca. W ich trakcie możliwe będzie przejście szkolenia (tutorial), a następnie pokierowanie siłami każdej z trzech jego frakcji (Sowieci, USA i NATO) w dwóch trybach gry (Assault, Domination), w kilku zróżnicowanych sceneriach wojennych.

Do zobaczenia na froncie!

www.cdaction.pl

DUCHY POWRÓCIŁY...
DOŁĄCZ DO NICH!

JUŻ WKRÓTCE

www.graw2.gry.wp.pl

16+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
PC DVD ROM
XBOX 360. XBOX LIVE
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
MOBILE VERSION gameloft.com
UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Mobile version © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft S.A.
*Dotyczy wydania dla PC.

SHORTY

Blacksite: Area 51 – ciąg dalszy?
Midway, ustami Harveya Smitha – szefa projektu Blacksite: Area 51, czyli nieformalnego i nieporównywalnie bardziej dojrzałego sequela Area 51, zdradził gotowość stworzenia jego ciągu dalszego. Premiera samej Blacksite: Area 51 - już jesienią tego roku.
www.blacksitegame.com

BioWare MMO w 2009
Nie raz i nie dwa razy informowaliśmy już, że BioWare – a ściślej jego studio Austin – tworzy Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Mimo to wypada uzupełnić tę (nie)wiedzę o datę jej planowanej premiery – czyli rok 2009.
www.bioware.com

Half-Life 2 Episode Two w październiku
Valve potwierdziło wieści, jakoby Half-Life 2: Episode Two, a wraz z nim TeamFortress 2 oraz Portal miały się stać dostępne użytkownikom cyfrowego Steama (i analogowych sklepów) już 9 października tego roku.
www.steampowered.com

LEGO MMOG = LEGO Universe
To było do przewidzenia: LEGO MMO do klockolubów trafi ostatecznie jako LEGO Universe. Warto dodać, że za składaniem wszechświata z klocków LEGO stoi studio NetDevil, on sam zaś gotowy będzie pod koniec przyszłego roku.
www.netdevil.com/games/lego.php

Sam & Max: Sezon 1

Jak informuje CD Projekt, początkowi nowego roku szkolnego towarzyszyć mają wybuchy niekontrolowanego radosnego śmiechu. To za sprawą Sam & Max: Sezon 1, gry stanowiącej połączenie wszystkich sześciu dostępnych obecnie epizodów o przygodach najlepszej, ale i najgroźniejszej (zabijają śmiechem!) pary detektywów świata: psa Sama i królika Maxa. Warto dodać, że po raz pierwszy w historii świata te stworzone przez pamiętanego jeszcze z LucasArtsu Steve'a Purcella zwierzaki przemówią po polsku! (Bez obaw jednak – dostępna będzie do wyboru także wersja oryginalna gry.) Do tego w zestawie znajdzie się płyta CD z mnóstwem fantastycznych dodatków (making of, wywiady, zwiastuny, a nawet oryginalny swingujący soundtrack!) i... plakat z autografem Steve'a Purcella!

www.telltalegames.com/samandmax

A Stroke of Fate

Pracująca pełną parą nawet latem rosyjska Akella ujawniła pierwsze szczegóły dotyczące A Stroke of Fate. Ta okazuje się „pseudohistoryczną" przygodówką detektywistyczną z fabułą bazującą na losach spisków antyhitlerowskich w nazistowskich Niemczech. Niezwykłe przy tym ma być jednak to, że nasz bohater nie tyle tropić będzie ich ślady, ile – uwaga! – samemu aktywnie zabiegać o skrócenie cierpień „Führera" na tym padole łez. Przy okazji A Stroke of Fate stanowić ma niepowtarzalne doznanie z czasów drugiej wojny światowej i szansę poznania m.in. Himmlera czy Goebbelsa albo przespacerowania się po prywatnym gabinecie samego Hitlera! Miziać los zacząć mamy jeszcze w tym roku.

www.akella.com/en/games/strokeoffate/

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness

A oto i jeden z pierwszych screenshotów z Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness – action-adventure z postaciami stworzonymi przez autorów serwisu Penny Arcade. Więcej o niej i o nich – zapewne już za miesiąc.

www.penny-arcade.com

StarCraft 2 w 2008, ale...

Blizzard Entertainment potwierdził, że uczestnicy sierpniowego BlizzConu – a więc sami fani „craftów" będą mieć okazję zagrania w StarCrafta 2! Zapewne właśnie ta obietnica sprawiła, że bilety na BlizzCon, mimo sporawej ceny 100 dolarów, rozeszły się w przeciągu kilkunastu godzin. Przypominamy też, że właśnie w trakcie BlizzConu, zdaniem naszych źródeł, odbyć się ma pierwsza publiczna prezentacja kolejnej gry Blizzarda. Niestety, czy okaże się nią „zaledwie" nowy dodatek do World of Warcraft, czy może aż Diablo III – dowiemy się najpewniej właśnie w sierpniu.

www.starcraft2.com

World in Conflict Special Edition

Z branżowych ciekawostek: Sierra potwierdziła plany Wydania Kolekcjonerskiego swej znakomicie zapowiadającej się strategii w czasie rzeczywistym World in Conflict. I nie byłoby w tym niczego nadzwyczajnego, gdyby nie jeden drobiazg, jaki wchodzić ma w jej skład. Jest nim... fragment muru berlińskiego (!). I teraz pytanie: jak daleko jeszcze posunie się marketingowcy gier komputerowych? I ile czasu minie, nim przekonają się, że nie ma jak koszulka i soundtrack?

www.worldinconflict.com

Pro Evolution Soccer 2008

Już tej jesieni dostaniemy kolejną odsłonę najlepszej gry piłkarskiej – Pro Evolution Soccer. Głównym fi-czerem edycji 2008 będzie nowy system AI nazwany Teamvision, który poprawi jedną z nielicznych niedoskonałości PES 6, czyli inteligencję komputerowych zawodników. System ten ma uczyć się i dostosowywać do indywidualnego stylu gracza. Jeśli więc budujesz akcje schematycznie, powinieneś się spodziewać, że AI nauczy się je powstrzymywać i kontrować. Podobnie wykorzystywać będzie błędy popełniane w obronie. Komputerowi koledzy z drużyny natomiast mają w końcu inteligentnie wybiegać na wolne pole (w PES 6 zbyt często nie ma komu podać). Zmian spodziewać się należy również w stałych fragmentach gry (będzie można np. ustalić liczbę piłkarzy w murze, dostaniemy też więcej wariantów rozegrania np. rzutów wolnych). Całość uzupełniać będą nowe zagrywki. Oczywiście poprawiona zostanie grafika – pojawi się m.in. pełna animacja twarzy. Projektant gry – Shingo 'Seabass' Takatsuka – zapewnia, że warto czekać na PES 2008. Czekamy więc niecierpliwie na kolejny krok PES ku doskonałości.

www.konami.com

SHORTY

Blacksite: Area 51 – ciąg dalszy?
Midway, ustami Harveya Smitha – szefa projektu Blacksite: Area 51, czyli nieformalnego i nieporównywalnie bardziej dojrzałego sequela Area 51, zdradził gotowość stworzenia jego ciągu dalszego. Premiera samej Blacksite: Area 51 - już jesienią tego roku.
www.blacksitegame.com

BioWare MMO w 2009
Nie raz i nie dwa razy informowaliśmy już, że BioWare – a ściślej jego studio Austin – tworzy Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Mimo to wypada uzupełnić tę (nie)wiedzę o datę jej planowanej premiery – czyli rok 2009.
www.bioware.com

Half-Life 2 Episode Two w październiku
Valve potwierdziło wieści, jakoby Half-Life 2: Episode Two, a wraz z nim TeamFortress 2 oraz Portal miały się stać dostępne użytkownikom cyfrowego Steama (i analogowych sklepów) już 9 października tego roku.
www.steampowered.com

LEGO MMOG = LEGO Universe
To było do przewidzenia: LEGO MMO do klockolubów trafi ostatecznie jako LEGO Universe. Warto dodać, że za składaniem wszechświata z klocków LEGO stoi studio NetDevil, on sam zaś gotowy będzie pod koniec przyszłego roku.
www.netdevil.com/games/lego.php

Sam & Max: Sezon 1

Jak informuje CD Projekt, początkowi nowego roku szkolnego towarzyszyć mają wybuchy niekontrolowanego radosnego śmiechu. To za sprawą Sam & Max: Sezon 1, gry stanowiącej połączenie wszystkich sześciu dostępnych obecnie epizodów o przygodach najlepszej, ale i najgroźniejszej (zabijają śmiechem!) pary detektywów świata: psa Sama i królika Maxa. Warto dodać, że po raz pierwszy w historii świata te stworzone przez pamiętanego jeszcze z LucasArtsu Steve'a Purcella zwierzaki przemówią po polsku! (Bez obaw jednak – dostępna będzie do wyboru także wersja oryginalna gry.) Do tego w zestawie znajdzie się płyta CD z mnóstwem fantastycznych dodatków (making of, wywiady, zwiastuny, a nawet oryginalny swingujący soundtrack!) i... plakat z autografem Steve'a Purcella!

www.telltalegames.com/samandmax

A Stroke of Fate

Pracująca pełną parą nawet latem rosyjska Akella ujawniła pierwsze szczegóły dotyczące A Stroke of Fate. Ta okazuje się „pseudohistoryczną" przygodówką detektywistyczną z fabułą bazującą na losach spisków antyhitlerowskich w nazistowskich Niemczech. Niezwykłe przy tym ma być jednak to, że nasz bohater nie tyle tropić będzie ich ślady, ile – uwaga! – samemu aktywnie zabiegać o skrócenie cierpień „Führera" na tym padole łez. Przy okazji A Stroke of Fate stanowić ma niepowtarzalne doznanie z czasów drugiej wojny światowej i szansę poznania m.in. Himmlera czy Goebbelsa albo przespacerowania się po prywatnym gabinecie samego Hitlera! Miziać los zacząć mamy jeszcze w tym roku.

www.akella.com/en/games/strokeoffate/

World in Conflict Special Edition

Z branżowych ciekawostek: Sierra potwierdziła plany Wydania Kolekcjonerskiego swej znakomicie zapowiadającej się strategii w czasie rzeczywistym World in Conflict. I nie byłoby w tym niczego nadzwyczajnego, gdyby nie jeden drobiazg, jaki wchodzić ma w jej skład. Jest nim... fragment muru berlińskiego (!). I teraz pytanie: jak daleko jeszcze posunie się marketingowcy gier komputerowych? I ile czasu minie, nim przekonają się, że nie ma jak koszulka i soundtrack?

www.worldinconflict.com

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness

A oto i jeden z pierwszych screenshotów z Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness – action-adventure z postaciami stworzonymi przez autorów serwisu Penny Arcade. Więcej o niej i o nich – zapewne już za miesiąc.

www.penny-arcade.com

StarCraft 2 w 2008, ale...

Blizzard Entertainment potwierdził, że uczestnicy sierpniowego BlizzConu – a więc sami fani „craftów" będą mieć okazję zagrania w StarCrafta 2! Zapewne właśnie ta obietnica sprawiła, że bilety na BlizzCon, mimo sporawej ceny 100 dolarów, rozeszły się w przeciągu kilkunastu godzin. Przypominamy też, że właśnie w trakcie BlizzConu, zdaniem naszych źródeł, odbyć się ma pierwsza publiczna prezentacja kolejnej gry Blizzarda. Niestety, czy okaże się nią „zaledwie" nowy dodatek do World of Warcraft, czy może aż Diablo III – dowiemy się najpewniej właśnie w sierpniu.

www.starcraft2.com

Pro Evolution Soccer 2008

Już tej jesieni dostaniemy kolejną odsłonę najlepszej gry piłkarskiej – Pro Evolution Soccer. Głównym ficzerem edycji 2008 będzie nowy system AI nazwany Teamvision, który poprawi jedną z nielicznych niedoskonałości PES 6, czyli inteligencję komputerowych zawodników. System ten ma uczyć się i dostosowywać do indywidualnego stylu gracza. Jeśli więc budujesz akcje schematycznie, powinieneś się spodziewać, że AI nauczy się je powstrzymywać i kontrować. Podobnie wykorzystywać będzie błędy popełniane w obronie. Komputerowi koledzy z drużyny natomiast mają w końcu inteligentnie wybiegać na wolne pole (w PES 6 zbyt często nie ma komu podać). Zmian spodziewać się należy również w stałych fragmentach gry (będzie można np. ustalić liczbę piłkarzy w murze, dostaniemy też więcej wariantów rozegrania np. rzutów wolnych). Całość uzupełniać będą nowe zagrywki. Oczywiście poprawiona zostanie grafika – pojawi się m.in. pełna animacja twarzy. Projektant gry – Shingo 'Seabass' Takatsuka – zapewnia, że warto czekać na PES 2008. Czekamy więc niecierpliwie na kolejny krok PES ku doskonałości.

www.konami.com

GATUNEK: RPG
PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK 2007
WWW.ATARI.COM/NWN2/

ALLOR | TORMENT ZAGROŻONY

Na pohybel czerwonym!

NEVERWINTER NIGHTS 2
MASK OF THE BETRAYER

NWN2 to jeden z najlepszych RPG-ów ostatniego roku. Ba, mimo dużej konkurencji (Oblivion, Gothic 3) to właśnie dzieło Obsidianu powszechnie uważano za najlepsze pod względem fabularnym. I to tyle, jeśli chodzi o historię.

Przyszłość to pierwszy oficjalny dodatek – Maska Zdrajcy. Dodatek dość szczególny, zwłaszcza gdy porówna się go do rozwoju, jaki przechodził pierwszy NWN. Tam bowiem podstawka i dwa pierwsze sequele nie były ze sobą szczególnie powiązane, tutaj natomiast...

Torment i zamęt

Zaczynać się ma całkiem standardowo: lądujemy w nowym miejscu, czyli niezbyt popularnej w grach osadzonych w Forgotten Realms krainie Rashemen i... to by było tyle, jeśli chodzi o zdradzanie tajemnic fabuły. **Twórcy pochwalili się jeszcze, że ma to być historia zarówno epicka, jak i bardzo osobista.** Ba, porównali ją nawet do Tormenta, choć od razu wskazali różnice. W Udręce bohater szukał własnej tożsamości, a od walki ważniejsze były relacje pomiędzy towarzyszami (spotkamy nawet dwójkę starych znajomych, choć póki co nie wiadomo, kogo). W Masce natomiast większy nacisk położono na walkę, a relacje z towarzyszami mają pozostać na poziomie znanym z podstawki. Wyjątek – koniec ze zmuszaniem gracza, by asystowały mu konkretne osoby.

Co się zaś tyczy celu poszukiwań, miejsce tożsamości z Tormenta zajmie... zbawienie. Gracza – jak ma być osobiście, to będzie. Nikt nie ukrywa też, że całość jest znacznie bardziej mroczna niż podstawka, ale... powiem tylko tyle – to bardzo dobrze! Aby jeszcze bardziej podgrzać atmosferę, Obsidian twierdzi (ustami szefa), że wyszła im najlepsza fabuła w historii!

W Tormencie gracz szukał tożsamości, tutaj celem będzie zbawienie.

Chyba zjadł coś nieświeżego, bo aż zzieleniał. Jak tło pod tekstem!

Węgorzom elektrycznym udało się wyjść na ląd.

Coś o nowościach

Jako że gra ma być kontynuacją (choć jeśli ktoś nie ma już postaci z podstawki, będzie mógł stworzyć sobie nową i zacznie dodatek na odpowiednio wysokim poziomie), konieczne stało się zwiększenie limitu poziomów. Pod tym względem Maska będzie odpowiednikiem ostatniego dodatku do NWN. Wprowadzi epickie etapy, nowe umiejętności, zdolności, czary (w sumie ponad 100!), klasy, rasy (np. niziołki z innych planów egzystencji – będzie też można nową postacią przejść jeszcze raz podstawkę), a także ulepszony system tworzenia przedmiotów oraz odpowiednio epickich wrogów.

Z tym ostatnim ściśle wiąże się poziom trudności, który... epicki nie będzie. W każdym razie nie dla każdego. Przygodę ma mieć szansę ukończyć każda postać, co oznacza, że zwykłe walki nie będą dla najbardziej wypasionych bohaterów stanowiły problemu. Ale poza tymi obowiązkowymi w grze znajdzie się również kilka starć opcjonalnych, które będzie można bez kłopotu opuścić (np. odpowiednio prowadząc rozmowę). Jeżeli jednak ktoś się już na nie zdecyduje, zanim wygra, najpewniej parę razy „dostanie po epicku w rzyć".

I jeszcze ostatnia nowość. **Choć Maska działa na tym samym engine'ie co podstawka, poziomy mają być znacznie ładniejsze** głównie dzięki bardziej plastycznemu oświetleniu i lepszym efektom.

I o multi

Sporo ma się też zmienić w multi. Fakt, że wszystkie poprawki czysto techniczne pojawiają się na bieżąco jako łatki do NWN (np. jedna z najbliższych zmieni niemal całkowicie klienta dla Mistrza Podziemi), ale na tym się nie kończy. Bardzo poważnie ograniczono choćby liczbę przerywników filmowych, bo przy przechodzeniu gry w kilka osób mocno wkurzały – a teraz kooperatywny multi stał się jednym z głównych priorytetów. Poprawiony też zostanie edytor, choć to odczuje już znacznie mniejsza liczba osób.

Już za 4 miesiące!

Premierę dodatku przewidziano na październik i... wygląda na to, że termin ten zostanie dotrzymany. Obecnie Obsidian zajmuje się już ponoć tylko dopieszczaniem szczegółów. A że dodatek przewidziano na 15-20 godzin gry, cztery miesiące powinny wystarczyć. Oby, bo prócz Wiedźmina to jeden z najciekawszych RPG-ów zapowiedzianych na ten rok! |CDA|

KULTOWA POLSKA GRA AKCJI POWRACA!

MORTYR II
AKCJE DYWERSYJNE

Weź udział w najbardziej niebezpiecznych partyzanckich akcjach dywersyjnych

Walcz w rzeczywistych miejscach, w tym w okupowanej przez Niemców Warszawie!

Wysadzaj mosty, napadaj na niemieckie konwoje i zniszcz fabrykę rakiet V2

Wrzesień 1942. Wojska III Rzeszy zajmują praktycznie całą Europę. Dołącz do największego ruchu oporu II wojny światowej i sabotuj działania wojsk hitlerowskich! Jeszcze nigdy walka partyzancka nie była tak realna!

POLSKA WERSJA KINOWA

www.city-interactive.com

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W KIOSKACH, SALONACH PRASOWYCH ORAZ DOBRYCH SKLEPACH Z GRAMI

TYLKO 19,99 zł

© 2007 City Interactive Sp. z o.o., Wydane przez City Interactive Sp. z o.o. Mortyr 3 Akcje dywersyjne jest znakiem handlowym City Interactive Sp. z o.o. Ten produkt wykorzystuje technologię Chrome 5 zestawem narzędzi Techland

GATUNEK: FPS
PRODUCENT: SPARK UNLIMITED
DATA PREMIERY: 4 KWARTAŁ 2007
WWW.SPARKUNLIMITED.COM

EUGENIUSZ SIEKIERA | CO BY BYŁO, GDYBY...

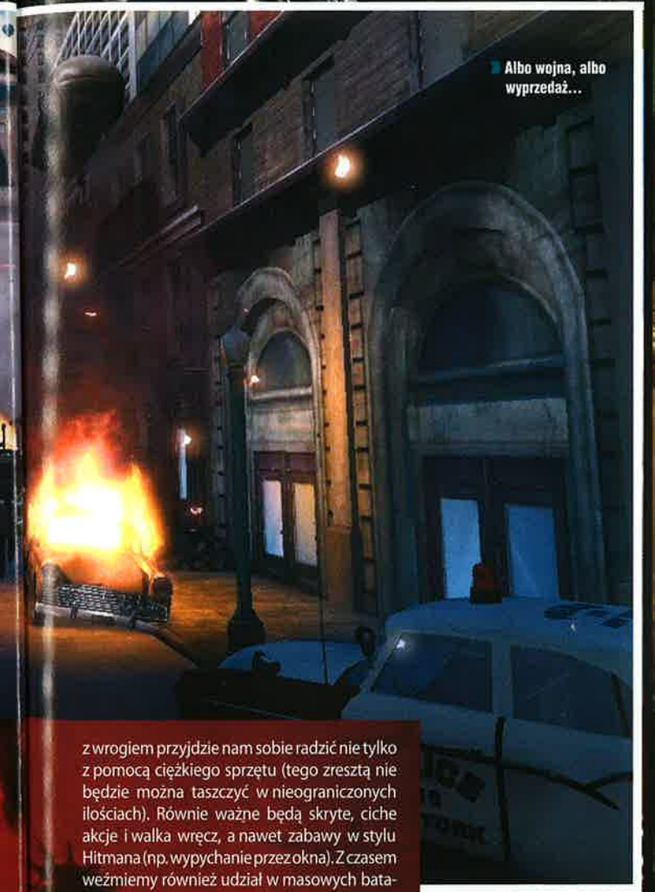
TURNING POINT FALL OF LIBERTY

Rok 1931, Nowy Jork. Winston Churchill zostaje potrącony przez taksówkę. Wychodzi z tego wypadku cało. Ale co by było, gdyby wtedy, tego feralnego dnia wpadł pod koła i... zginął?

No co? Pszczółka Maja wróciła z wojska!

W Niemczech ta gra chyba nie wyjdzie...

Niemcy. Niemcy, ponad wszystkimi.


Albo wojna, albo wyprzedaż...

Takie zdarzenia mogą mieć w efekcie kolosalny wpływ na życie każdego z nas. Czasem nawet całego świata. Banał, przypadek, zdarzenie losowe, które zmienia sytuację ludzkości, a jej losy toczą się zupełnie nową drogą. Przerażające? Zapewne. Ciekawe? Jak najbardziej. Dziwi więc, że po ten patent tak rzadko sięgają twórcy gier. Tym bardziej że – było, nie było – jest to w końcu medium, w którym wszystko jest możliwe, a ograniczenia narzuca jedynie technologia i ludzka wyobraźnia.

Goście w Ameryce

Nic jednak w przyrodzie nie ginie. Opisywany przeze mnie tytuł jest taką właśnie próbą (miejmy nadzieję, że bardziej udaną niż Iron Storm). Próbą zastanowienia się, co by było, gdyby... Według wizji, jaką roztoczą przed nami programiści ze Spark Unlimited, **Churchill ginie, a kilka lat później Anglia poddaje się Niemcom, którzy w roku 1952 zaatakują Stany Zjednoczone.**

Jak więc możecie się domyślić, nie skrzyżujemy luf z nazistami na europejskich frontach. Tym razem trafimy wprost na ulice amerykańskich miast (póki co wiadomo jedynie o Nowym Jorku i Waszyngtonie), w których po wcieleniu się w skórę Dana Cartera przyjdzie nam stanąć do nierównej

Rok 1952: blitzkrieg w Ameryce!

walki. Co ciekawe, bohater nie będzie żadnym wyszkolonym żołnierzem czy komandosem, jeno inżynierem, który zupełnie przypadkowo znajdzie się w samym centrum wydarzeń.

Efekciarstwo przede wszystkim

Poza niecodzienną otoczką związaną z fabułą i lokacjami, reszta elementów składowych gry w niczym nie powinna odbiegać od znanych nam wojennych FPS-ów. Możemy więc już teraz nastawić się na liniową strukturę poziomów i wszechobecne skrypty. Z drugiej strony, **sporo obiecuje się w kwestii olbrzymiej widowiskowości.**

Gra będzie tętnić akcją od pierwszych minut, a całość ma przypominać wysokobudżetowy, kipiący od efektów film, w którym przyjdzie nam oglądać sceny, jakich darmo szukać w innych tytułach tego pokroju. Sami chyba przyznacie, że widok setek zeppelinów na nieboskłonie będzie niezapomniany, a panika i chaos na ulicach NY oraz szalona ucieczka w akompaniamencie krzyków oszołomionych ludzi i huku walących się drapaczy chmur zapewnią nam masę wrażeń.

Możemy być chyba również spokojni o jakość oprawy, która prezentuje się co najmniej zadowalająco. Wszystko to daje nadzieję na niezwykle spektakularne, perfekcyjnie wyreżyserowane widowisko. Widowisko, które za drugim razem będzie wyglądało zapewne tak samo, ale przecież i tak liczy się pierwsze wrażenie...

Stań do walki!

Dostępny arsenał ma w ogólnym zarysie odpowiadać broni, jaką posługiwano się w czasie wojny. Niektóre modele mogą być co prawda nieco zmodyfikowane, ale możemy być spokojni – żadnych futurystycznych ekstrawagancji nie zobaczymy. Co ciekawe, z wrogiem przyjdzie nam sobie radzić nie tylko z pomocą ciężkiego sprzętu (tego zresztą nie będzie można taszczyć w nieograniczonych ilościach). Równie ważne będą skryte, ciche akcje i walka wręcz, a nawet zabawy w stylu Hitmana (np. wypychanie przez okna). Z czasem weźmiemy również udział w masowych bataliach (towarzyszami broni będzie wtedy sterował komputer).

Projekt zapowiada się kusząco. W sytuacji, w której zaliczyliśmy już chyba wszystkie możliwe lądowania na każdej plaży w kolejnych wariacjach na temat II wojny światowej, ciekawie będzie zatopić się w świat, który mógłby wyglądać zupełnie inaczej. Martwi jedynie **brak jakichkolwiek informacji na temat multiplayera.** Ponoć ma być, nic konkretnego na ten temat jednak nie wiadomo. Premiera jeszcze w tym roku, najprawdopodobniej w listopadzie. **[CDA]**

DOWIEDZ SIĘ JAKIM NAPRAWDĘ JESTEŚ DOWÓDCĄ

THEATRE OF WAR
POLA ZAGŁADY

- Najbardziej szczegółowa strategia wojenna twórców kultowego IL-2 STURMOVIK.
- Niesamowita grafika, fizyka otoczenia i historyczne odwzorowanie najdrobniejszych detali.
- Ponad 100 największych batalii rozgrywanych w latach 1941-1945.
- Sześć kampanii: Rosyjska, Niemiecka, Angielska, Amerykańska, Francuska i Polska!
- Wszystko to w pełnej polskiej wersji językowej w rewelacyjnej cenie 29,90 PLN.

REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN

Już w lipcu!

12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY I DIALOGI
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
1C COMPANY

© 2007 1C Company. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 3?

- GATUNEK: TPS
- PRODUCENT: BIZARRE CREATIONS
- DATA PREMIERY: III KWARTAŁ 2007
- WWW.BIZARRECREATIONS.COM

(C)ONAN | ZABÓJCZA BROŃ DO KWADRATU

THE CLUB

Chłopcy z Bizarre Creations znudzili się samochodami (Project Gotham Racing z Xboxów) i zapragnęli więcej adrenaliny. Postawili na szybką akcję, zatrzęsienie pocisków i ogromne liczby przeciwników – a wszystko to w next-genowej otoczce.

To tutaj, w świecie pełnym przemocy, staniesz do walki w nielegalnym turnieju, który nigdy się nie kończy. Po co? Przede wszystkim dla pieniędzy lub z przymusu (jako zwierzyna łowna). W obu przypadkach – by sprawić przyjemność komuś wysoko postawionemu. W zależności od etapu gry będziemy patrzeć na świat zza pleców (trzecioosobowy widok z kamery) tak barwnych postaci jak nowojorski policjant, rosyjski więzień czy hazardzista z długami do spłacenia. Zasada jest jedna: im szybciej naciskasz spust i celniej strzelasz, tym bliżej jesteś „nagrody".

Without pain, without sacrifice we would have nothing!

Nie będziesz przeżywał żadnych dylematów moralnych, elektroniczny najemniku – to czas jest tutaj najważniejszy. Musisz być najlepszy, najszybszy i... ciągle czujny jak rosomak. Sposób, w jaki pokonasz kolejne etapy, zależy od trzech cech wybranej postaci – szybkości, wytrzymałości i siły.

Lubisz styl Rambo? Wybierasz „siłacza". Wolisz zabawę w Johna McClane'a? Proszę bardzo – taki osobnik też się znajdzie wśród 8 postaci grywalnych. Pytasz o broń? A co cię kręci? Granatniki? Kałasze? A może coś małego i cichego? Wszystko mamy (aż 17 rodzajów broni!). Wejdź i zagraj o własne życie. Tylko uważaj – nasze podziemia (6 miejscówek podzielonych na 50 lokacji, rozrzuconych po całym globie) są szalenie niebezpieczne – nie ma jednego sprawdzonego sposobu, by przebić się do wyjścia. Przeciwnicy są inteligentni na tyle, że ich taktyka zmienia się wraz z twoimi kolejnymi posunięciami. Walczą zaciekle do samego końca (a jak padną, w prezencie zostawiają swoją broń), ponieważ wiedzą, że jeżeli nie ty, to oni wyjadą z naszych lochów w plastikowym worku...

I felt like destroying something beautiful

A będzie to bardzo gustowny woreczek, zresztą – jak wszystko tutaj. Grafika oszałamia! Szczegółowość i pieczołowitość wykonania (w końcu wybuch wygląda jak wybuch, a nie jak pierdnięcie smoka) są dowodem na to, że zbliża się nowe w standardach graficznych – The Club ustanowi granicę przyzwoitości strony wizualnej (praca kamery jak w filmie!) gier na kolejne lata.

Autorzy nie ulegli modzie na epatowanie krwią sikającą z każdego kąta lokacji – poziom brutalności nie jest tutaj wyjątkowo wysoki i pozwala łatwiej wczuć się w arcade'owy klimat. Im dalej, tym bardziej słodko – swoistą wisienką dopełniającą smak tego tortu jest interaktywność otoczenia. Może się wydawać, że to standardowy element, ale możność rozwalenia prawie wszystkiego nadal działa. Tym bardziej że akcja w TC **polega nie tylko na usuwaniu kolejnych przeciwników, ale na czynieniu tego jak najbardziej widowiskowo** – w ten sposób karmimy nasz miernik punktów (im szybciej i celniej strzelamy, tym więcej punktów za kolejne trafienia).

By wykonać kombos wszech czasów, nieźle się natrudzimy (przyda się spora podzielność uwagi) – czasami będziemy zmuszeni wysadzić jakiś autobus (podczas ostrej walki z innymi klubowiczami), posyłać celne strzały w stronę oznaczonych czaszką płyt. Nasz licznik rośnie też wtedy, kiedy używamy broni zgodnie z jej przeznaczeniem, np. shotgunem mówimy „cześć", a snajperką „a kuku". Punkty uzyskane w ten sposób dadzą nam więcej czasu na zwiedzanie danej lokacji lub poprawią naszą celność i szybkość. Grunt to utrzymywać wynik na wysokim poziomie – spokój i cisza to twoi najwięksi wrogowie!

The Club ustanowi granicę przyzwoitości strony wizualnej (praca kamery jak w filmie!) gier na kolejne lata.

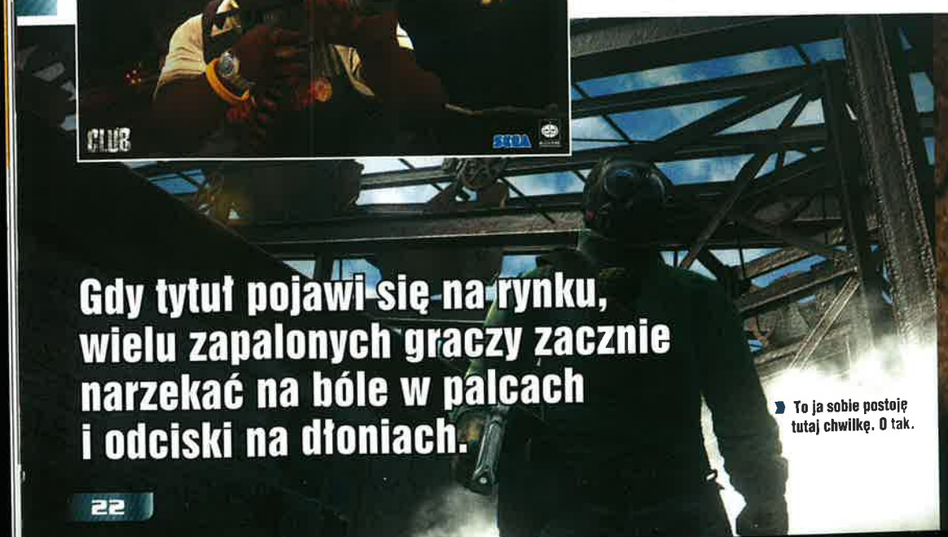
Congratulations, you're one step closer to hitting bottom

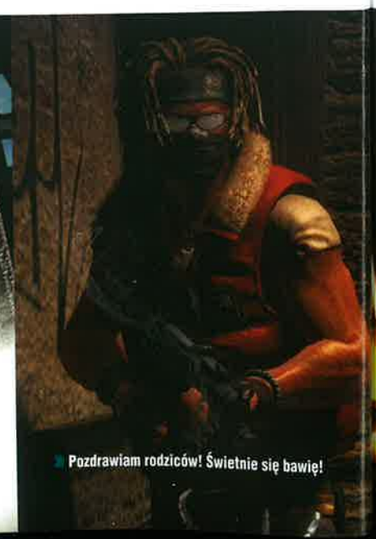
Wrogiem w tego typu grach bywa sterowanie – przekombinowane potrafi odebrać przyjemność z rozgrywki. Dlatego autorzy postanowili nie zmieniać obowiązujących standardów. Choć gra pojawi się również na konsolach, WSAD i myszka to podstawa, zaś gdy potrzeba precyzji, jednym kliknięciem zmienimy widok z trzeciej osoby na pseudopierwszą (kamera przesuwa się nad ramię bohatera). Oczywiście dano nam też możliwość krycia się czy kucania, ale używanie ich nie jest zalecane – w końcu ta gra to anty-Splinter Cell. I oczywiście najważniejsze: fabuła związana z poszczególnymi bohaterami niejednokrotnie nas zaskoczy!

Kiedy już znudzimy się samotnym demolowaniem otoczenia, będziemy mogli włączyć tryb multiplayer, w którym to zaznamy rozkoszy obcowania nawet z 16 żywymi użytkownikami. Rodzajów rozgrywki ma być tutaj więcej niż w trybie solowym (turniej, wolna zabawa itp.), więc nie powinniśmy się obawiać nudy i rutyny. Co ciekawe, autorzy przewidzieli system, który zarejestruje najlepsze kombosy i zapisze je w Hall of Fame – warto najpierw poćwiczyć w single'u.

Coś mi strzyka w nadgarstku!

Jestem pewien, że gdy tytuł pojawi się na rynku, wielu zapalonych graczy zacznie narzekać na bóle w palcach i odciski na dłoniach. Jednak mamy jeszcze trochę czasu, by przygotować kończyny na ten wysiłek – **gra pojawi się dopiero w trzecim kwartale 2007 roku.** |CDA|

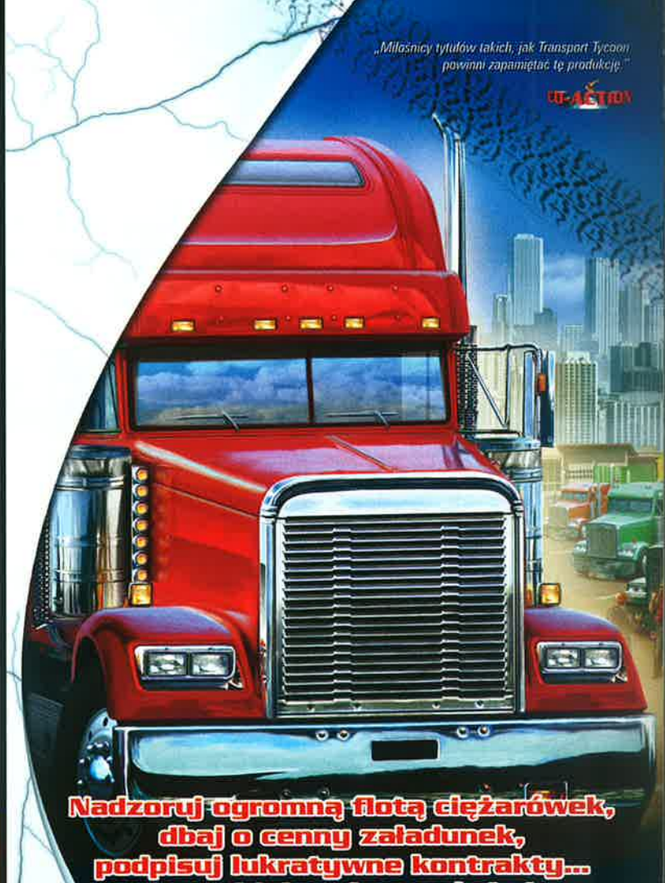




Sprawdź, jak to jest być potentatem transportowym.

TRUCK TYCOON

„Miłośnicy tytułów takich, jak Transport Tycoon powinni zapamiętać tę produkcję."
CD-ACTION



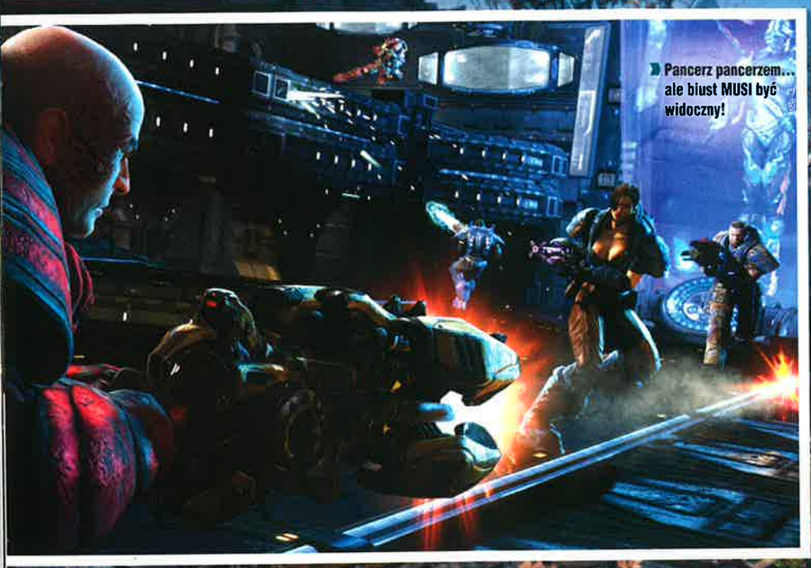
Nadzoruj ogromną flotą ciężarówek, dbaj o cenny załadunek, podpisuj lukratywne kontrakty... i zarabiaj grubą gotówkę!

12+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
NIKITA
59,90 zł
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
CENEGA
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

© 2007 1C Company. Opracowane przez Nikita Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o., 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37.

- GATUNEK: FPS
- PRODUCENT: EPIC
- DATA PREMIERY: 2008
- WWW.UNREALTOURNAMENT3.COM

Jedyny zgrzyt to bliżej nieznana data premiery.



Pancerz pancerzem... ale biust MUSI być widoczny!

UNREAL TOURNAMENT III

Pierwszy Unreal Tournament był przełomem w multiplayerowych shooterach. Trzeci, UT2004, po wprowadzeniu pojazdów zmienił jakość rozgrywki. Unreal Tournament III ma stać pośrodku drogi pomiędzy tymi tytułami.

Epic jest firmą, której można wiele wybaczyć, szczególnie że ich produkcje zawsze stoją na najwyższym poziomie. Takie rzeczy jak kilkakrotne przeniesienie daty wydania i kosmetyczna zmiana w tytule z 2007 na III to nic zaskakującego. Nieformalnie mówi się, że związana jest z przesunięciem premiery na rok 2008 i wynikającym z tego tytułowym anachronizmem. Oficjalnie tłumaczy się „trójkę" tym, że najnowsza część UT tworzona jest na trzeciej generacji silnika Unreal Engine, a także po raz pierwszy będzie dostępna na trzech platformach: PC, PS3 i X360. Trzy po trzy... :)

Jeżeli chodzi o możliwości trzeciej odsłony silnika Unreal, **zapowiada się magia zarówno w grafice, jak i widowiskowości**. Perfekcyjnie dopracowane modele, uszczegółowienie gry, dynamiczne oświetlenie i fizyka wspomagana przez Ageię... wow. Co jednak ważne, do gry wystarczyć będzie karta graficzna z serii GeForce FX.

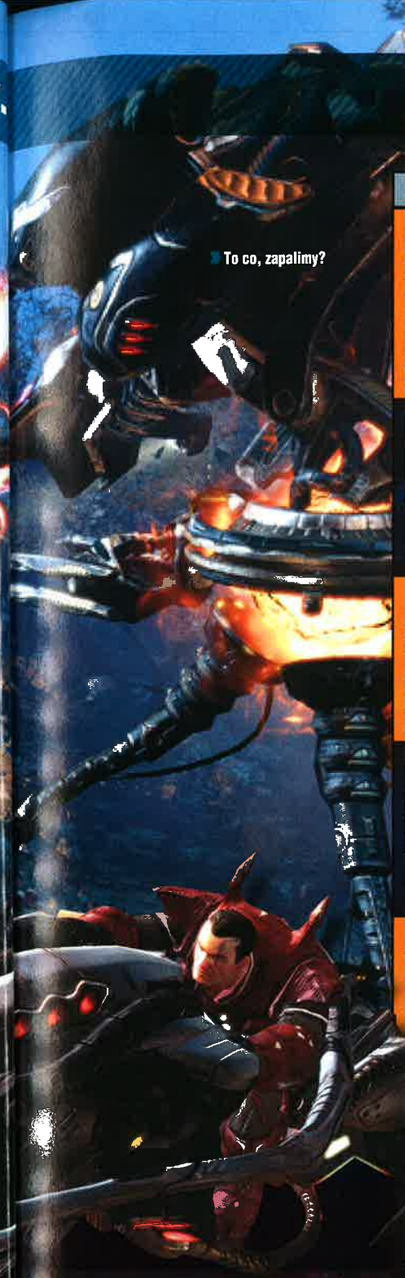
Twórcy pierwszy raz zdecydowali, by położyć większy nacisk na tryb single. Akcja osadzona jest w 50 lat po wydarzeniach znanych z UT na planecie, na której górnicze kolonie zbierają surowiec zwany Tarydium. Niespodziewanie zostaje ona zaatakowana przez rasę Necris – wskrzeszonych ludzi z niespotykanie rozwiniętą technologią. Ludzie chroniący kolonię, w tym nasz bohater, muszą walczyć o przetrwanie. Ogólnie tryb single ma się sprowadzać do grupowych walk

UT3 zapowiada się na najlepszy shooter w historii.

z botami. Ludzie z Epic zapowiadają, że ich AI będzie stała na zdecydowanie wyższym poziomie, niż miało to miejsce w poprzednich częściach. Cechować ich ma różny charakter i rodzaje zachowania, a także zdolność do ścisłej współpracy ze sobą.

Modyfikacje przeszedł również multiplayer. Ze znanych trybów pozostały deathmatch i team DM, CTF i Vehicle CTF, natomiast z gry wyeliminowano Double Domination, Assault oraz niedoceniony Bombing Run. W miejsce Assault wprowadzony zostanie Warfare wcześniej znany jako Conquest. W tym trybie potężne pole bitwy będzie podzielone na strefy, a rozgrywka ma polegać na próbie kontrolowania wszystkich. Być może będziemy mogli gromadzić surowce (Tarydium), dzięki którym rozbudowa i naprawa pojazdów oraz stawianie wieżyczek będzie przebiegać dużo sprawniej.

Ogólnie nowe mapy mają być naprawdę wielkie i skonstruowane tak, by ich otoczenie można było odpowiednio dewastować. Dodatkowo tereny mogą być zmieniane za pomocą terraformingu, z którego korzystają m.in. Necris. Co ważne, wielkość map ma nie wpływać na dynamikę rozgrywki. A to dzięki jednemu z nowych pojazdów – hoverboardowi. Gdy gracz zostanie zrespawnowany daleko od pola bitwy, będzie mógł tam szybko wrócić z pomocą tej futurystycznej deski, przy okazji szalejąc na przeszkodach niczym Tony Hawk czy Steve Caballero. Jedyny mankament hoverboarda to fakt, że jadąc na nim nie można korzystać z żadnej broni.



To co, zapalimy?

Świat Nierealny

UNREAL (1998)
Jego sukces związany był z autorskim silnikiem (Unreal Engine), który nie miał problemu z generowaniem dużych i pięknych jak na tamte czasy plansz. Wielkim atutem była także stojąca na wysokim poziomie AI oraz fabuła i klimat rozgrywki. Wydany w 1999 roku dodatek, Return to Na Pali, okazał się sporym rozczarowaniem.

UNREAL TOURNAMENT (2000)
UT, obok Q3Arena, był pierwszym shooterem nastawionym na rozgrywkę wieloosobową. Mimo że graficznie pozostawał w tyle za Q3A, dynamiką rozgrywki, dopracowanym multi, inteligencją botów i ciekawą bronią zapewnił sobie stałe miejsce na podium wśród najlepszych shooterów multiplayerowych.

UNREAL CHAMPIONSHIP (XBOX, 2002)
Oficjalnie uznany za pierwszy "video shooter" miał być przeniesieniem Unreal Tournamenta na Xboxa z zamiarem wykorzystania go w Xbox Live. Okazał się tak dobry, że wydano go z drobnymi poprawkami na PC jako Unreal Tournament 2003.

UNREAL TOURNAMENT 2003 (2002)
W UT2003 postanowiono zostawić wszystko co dobre z poprzedniej części, poprawiając drobne niedociągnięcia. Grafikę zdecydowanie poprawiono, dodano specjalne zdolności (speed i berserk) i nowe tryby gry, takie jak Bombing Run czy Invasion.

UNREAL 2: THE AWAKENING (2003)
W Unrealu 2 po raz pierwszy w serii nie pojawił się multiplayer, co okazało się strzałem w stopę. Fabuła także pozostawiała wiele do życzenia, szczególnie że była słabo powiązana z serią. Tak samo jak klimat gry, broń, lokacje czy postacie. Unreala 2 próbowano ratować wydając go ponownie z trybem multi.

UNREAL TOURNAMENT 2004 (2004)
W Unreal Tournamencie po raz pierwszy w serii pojawiły się pojazdy, które wprowadziły zupełnie nową jakość rozgrywki. Dodatkowo mogliśmy pograć w nowe tryby, takie jak Onslaught czy Vehicle CTF.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT (XBOX, 2005)
W odróżnieniu od poprzedniej części, ta od początku do końca była przygotowywana tylko na Xboxa. Z ciekawszych rzeczy pojawiła się w niej możliwość wyboru gry FPP/TPP czy walka w zwarciu (za pomocą mieczy). Postacie otrzymały indywidualne zdolności, a turniej zaszczycił znany z serii Mortal Kombat Raiden.

Unreal był także kilkakrotnie przepakowywany. W 1999 został wydany Unreal Gold składający się z podstawki i Return to Na Pali. W 2001 pojawił się Totally Unreal, czyli Unreal Gold, Unreal Tournament i bonusowa zawartość. Serię zamyka Unreal Anthology, czyli Unreal Gold, Awakening, Tournament i UT2004.

Warto przypomnieć, że Unreal to pierwsza gra w historii CDA, która dostała 10/10. Pojawiła się też u nas w pełnej wersji na coverze.

Tak to bywa, kiedy gąsienice zdychają.

Nieświeża cera, mord w oczach... Czyżby to klasyczny przedstawiciel graczy?

Oprócz tego w UT3 będziemy mogli śmigać na 18 pojazdach. Pierwsze dziewięć to znane z poprzedniej części maszyny korporacji Axon, takie jak służąca do szybkiego przemieszczania się Manta, wielki opancerzony Goliath czy pięcioosobowy Leviathan. Kolejne 9 to pojazdy Necris, w tym między innymi Nemesis – czołg z wysuwaną wieżyczką, „znikający" Nighshade czy Dark Walker, czyli trzynogie połączenie stridera z Half-Life'a 2 i pojazdu z Wojny Światów. Jest na tyle wysoki, że góruje nad innymi i pozwala lepiej obserwować pole bitwy. Dzięki elastycznym odnóżom może wejść na każde wzniesienie i pokonać każdą przeszkodę.

Dla nielubiących środków lokomocji przygotowano sporą dawkę tradycyjnego uzbrojenia. Ze starych sprawdzonych broni do gry wrócą między innymi biorifle, link gun (którym można także naprawiać pojazdy), flak cannon i oczywiście wyrzutnia rakiet. Stinger zastąpi miniguna, i dobrze, bo jego drugim trybem będzie wpinanie wrogów w ściany. Dodatkowo będzie można niszczyć obce pojazdy wyrzutnią typu AVRiL, snajperka pozwoli ściągać przeciwników na odległość, Painter Gun zaznaczać ważniejsze miejsca, a Redeemer czyścić obszary (dosłownie!) za pomocą nuklearnych pocisków.

Tak jak poprzednio, do gry zostanie dołączony edytor, który umożliwi tworzenie nowych modów bez straty czasu na zbędne modelowanie czy skinning. Dodatkowo zostanie wprowadzona możliwość testowania stworzonej mapy wewnątrz edytora. Jedyny zgrzyt to data premiery. Póki co jest określana jako *'when it's done'*. Ale Epicowi należy takie rzeczy wybaczać: UT3 zapowiada się na najlepszy shooter w historii. **CDA**

Największa firma w branży na niecały miesiąc przed E3 zdradziła prasie, co pokaże na targach. Czy warto było lecieć aż do Los Angeles, by się o tym przekonać?

Oczekiwania były naprawdę duże, zwłaszcza że bardzo nakręcało je samo EA. Przed wyjazdem zostałem mniej więcej dziesięć razy ostrzeżony, że **wszystkie informacje, jakie poznam na miejscu, objęte są bardzo ścisłym embargiem aż do E3** – pod żadnym pozorem nie można ich nigdzie wypuścić wcześniej w świat.

Już na miejscu, w wielkiej i bardzo ładnej siedzibie Electronic Arts w Los Angeles, dostałem do podpisania ostatnie pismo, że jestem świadom embarga. Nie wczytywałem się jakoś superdokładnie w treść, ale podejrzewam, że zgodziłem się na wychłostanie i wpisanie do archiwum IPN-u, jeślibym tylko komukolwiek cokolwiek wcześniej zdradził. Wszystko dlatego, że na EA3 miały być pokazane dokładnie te same tytuły, jakie później zostaną zaprezentowane podczas targów E3. A że tak się szczęśliwie złożyło, iż ten numer CD-Action wychodzi dokładnie wtedy, kiedy zaczyna się Electronic Entertainment Expo, całą imprezę mogę zrelacjonować już w tym numerze. **Wiedzcie, że CDA jest pierwszym miesięcznikiem na świecie, który podaje informacje dosłownie w chwili, gdy są upubliczniane.** Fajnie.

Niestety każdy kij ma dwa końce (*casus* procy pomińmy), więc nie jest aż tak różowo, jak mogłoby być. Ogólnie impreza EA3 nieco zawiodła, gdyż nie pokazano na niej dwóch tytułów, na które czekaliśmy najbardziej: Crysisa i Spore. Ten pierwszy pojawi się dopiero na E3 (Crytek potrzebował więcej czasu na przygotowanie się – może wreszcie pokażą jakiś nowy etap?), ten drugi zaś – cóż, w ogóle nie będzie go w tym roku, czego bardzo żałujemy. Najwyraźniej woli Willa Wrighta, twórcy Simsów, nawet taki gigant jak Electronic Arts musi się podporządkować. Swoją drogą, po tych wszystkich początkowych obostrzeniach spodziewałem się, że w Los Angeles przynajmniej zostanie zapowiedziany jakiś wielki nowy tytuł (The Sims 3?). Nic z tych rzeczy – **wszystko, co pokazano, zaprezentowano w jakiś sposób już wcześniej**. EA3 służyło więc bardziej temu, by pooglądać nowe gry, wypytać producentów o szczegóły, a niekiedy osobiście chwycić klawiaturę bądź pad w rękę.

Cztery za jednego

Zaraz po zakończeniu EA3 w świat poszła jeszcze jedna ciekawa informacja: **Electronic Arts się dzieli. Z molocha powstaną cztery oddzielne spółki:** EA Sports (zajmująca się tymi tytułami, co dotychczas), EA Games (obejmująca pieczę nad wszystkimi wielkimi superprodukcjami w stylu Battlefielda czy Need for Speeda), EA Casual Entertainment (część odpowiedzialna głównie za gry małe, ale dobrze rokujące na przyszłość: m.in. sieciowe tytuły na komórki) oraz... The Sims. Ostatnia nazwa nie pozostawia już cienia wątpliwości – najlepiej sprzedający się cykl Electronic Arts doczekał się wielkiej samodzielnej struktury organizacyjnej. Co to może oznaczać dla graczy? Prawdopodobnie nawet tych istotnych dla giganta zmian nawet nie odczujemy – no, może tylko należy się teraz spodziewać jeszcze prężniejszego rozrostu rodziny Simów... Super?

EA3 nieco zawiodło, gdyż nie pokazano na niej dwóch tytułów, na które czekaliśmy najbardziej: Crysisa i Spore.

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

GATUNEK: MMORPG
DATA PREMIERY: POCZĄTEK 2008
INTERNET: WWW.WARHAMMERONLINE.COM

Electronic Arts zdaje się na razie sceptycznie podchodzić do gier MMO – Warhammer Online był jedynym tytułem z tego gatunku prezentowanym na EA3. Wiadomo jednak, że nie o ilość, a jakość tu chodzi. Wszelkie znaki wskazują zaś, że WO:AoR zainteresuje nie tylko fanów „analogowych" systemów bitewnych, ale może też podebrać „kilku" użytkowników WoW oraz powstającemu Age of Conan.

Gracze opowiedzieć się mogą po stronie Porządku lub Zniszczenia. W sumie armii jest sześć: krasnoludy, wysokie elfy i imperium (ludzie) dla „tych dobrych", oraz zielonoskórzy (orki), mroczne elfy i chaos (ludzie, ale źli) – dla opozycji. **Główną atrakcją zabawy ma być nowy typ rozgrywki – zamiast typowych PvP i PvE mamy tu RvR – Realm vs. Realm.** Dzięki niemu na jednej mapie będą rozgrywane questy obu rodzajów, zaś poczynania każdego z graczy, nawet na najniższym poziomie doświadczenia, będą miały wpływ na globalny układ sił. Na razie wiadomo, że limit leveli został ustalony na 40, póki co trwa rozrastająca się beta (wejdź na stronę i obserwuj – może trafisz na zapisy?), a premiery spodziewać się można na początku przyszłego roku. |CDA|

Jaka Joanna? Jaka dziewica?

Pilnik do paznokci się poddał.

Zielonoskóry krasnolud incognito.

MERCENARIES 2
WORLD IN FLAMES

GATUNEK: AKCJA
DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2007
INTERNET: WWW.MERCS2.COM

Mercenaries 2 to niezbity dowód na to, że PC jako maszyna do grania nie tyle nie umiera, co wręcz się rozwija. Pierwsza część tego shootera „a la GTA" wyszła tylko na konsolach, drugą cieszyć się będzie mógł każdy posiadacz blaszaka. Jest na co czekać, bowiem World in Flames zapowiada się wyśmienicie. Wyobraź sobie otwartość i swobodę poruszania się z GTA połączoną z destrukcją otoczenia z... właściwie z niczego – nigdzie nie było takich możliwości.

W grze istnieje sześć konkurujących ze sobą frakcji, a ty opowiesz się zapewne po tej stronie, która najwięcej zapłaci. O ile zapłaci, gdyż świat Mercenaries (z ang. najemnicy) pełny jest szuj, które będą chciały cię wykiwać. Miałem okazję obserwować tę grę w akcji dłuższą chwilę. Dobra grafika, bardzo dużo pojazdów – wszystko fajnie, ale **najbardziej urzekła mnie możliwość wezwania wsparcia z powietrza**. Wystarczy podać koordynaty, po czym czekać, aż z nadlatujących samolotów spadną bomby równające z ziemią kryjówkę przeciwników... albo budynek cywilny. Nie możemy doczekać się premiery! |CDA|

Pałac też jest do wynajęcia.

MOH AIRBORNE

GATUNEK: FPS
DATA PREMIERY: 31 SIERPNIA 2007
INTERNET: HTTP://MOH.EA.COM

O nowym MoH mogłeś przeczytać niedawno w CDA w temacie numeru, teraz więc tylko krótkie przypomnienie. W grze będzie kilka długich misji (od Sycylii po Niemcy), a każda zacznie się skokiem z samolotu ze spadochronem. Już podczas niedługiego lotu (około 20 sekund, jeśli się nie mylę) musisz wybrać, gdzie chcesz rozpocząć misję – kierując się we właściwą stronę. Sam początkowo popełniłem duży błąd, lądując niemal w centrum obozu Niemców. Cóż, na szczęście load nie trwa długo... Co ciekawe, gracz może zostać zraniony już w powietrzu – jednak nie bardziej niż na 15% energii (swoją drogą: twórcy zastosowali „segmentowy" model z Halo).

Te hełmy na wojnie chroniły mniej więcej tak jak – nomen omen – moherowy beret.

Airborne to bardzo efektowna gra, zrealizowana jak dobry i trzymający w napięciu film wojenny. **Dużo tu strzelania i bullet time'ó w – akcja nie zwalnia ani na sekundę, a co najważniejsze, nie bazuje na skryptach.** Dowiedziałem się też co nieco o multi – na pewno zmierzyć się w nim będzie mogło do 16 graczy, a tryby i sposób rozgrywki powinny przypominać te znane z MoH:AA. Pożyjemy, zobaczymy – fani drugiej wojny wciąż nie mogą narzekać na brak obiecujących strzelanek... |CDA|

NHL/FIFA/NBA/NFL 08

GATUNEK: SPORTOWE
DATY PREMIER: JESIEŃ-ZIMA 2007
INTERNET: WWW.EASPORTS.COM

Z żalem odnotowałem, że EA Sports promowało się na EA3 nad wyraz skromnie. Wielu tytułów nie było wcale, resztę zaś pokazywano tylko na konsolach, z czego FIFA i NBA... jedynie na Wii (no – była jeszcze transmisja meczu finałowego Spurs vs. Cavs w lobby, ale to się nie liczy). O wersjach pecetowych tych tytułów wciąż więc nic nie wiadomo, a jakiekolwiek informacje powinny się pojawić lada tydzień. Jednocześnie uprzedzam – nie dajcie się nabrać na zapowiedzi pisane na podstawie informacji o wersjach konsolowych. Może się bowiem okazać, że będą to zupełnie inne gry!

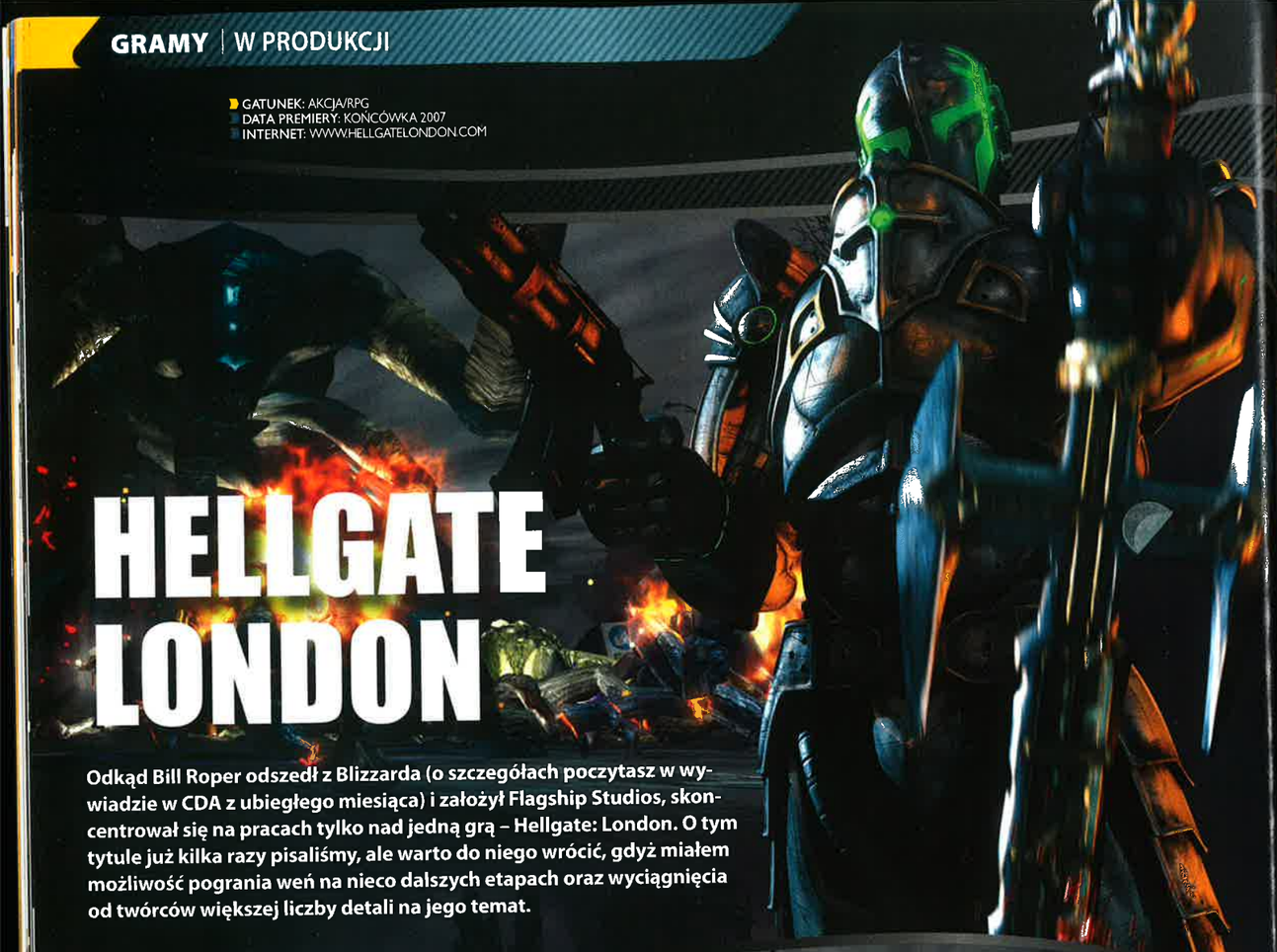
Stuprocentowo pewne jest to, że NHL 08, w który pograć będzie można na next-genach (czyli X360 i PS3), to ZUPEŁNIE inna gra niż NHL 08, który pojawi się na PC i PS2. Choć tytuł i tematyka są te same, cała reszta już inna – począwszy od ekipy tworzącej grę, poprzez sterowanie, na dostępnych ligach skończywszy. Sam widziałem tylko wersję na konsolę Microsoftu i przyznam, że nie obraziłbym się, gdyby na blaszakach pojawiła się zwykła konwersja – **tak rozbudowanego gameplayu w symulacji hokeja nie było jeszcze nigdy wcześniej**. Ale cóż – dopiero kolejne miesiące przyniosą odpowiedź, co szykuje dla nas EA... |CDA|

Sielsko, co?

To mój popcorn, nie dam!

GATUNEK: AKCJA/RPG
DATA PREMIERY: KOŃCÓWKA 2007
INTERNET: WWW.HELLGATELONDON.COM

HELLGATE LONDON



Odkąd Bill Roper odszedł z Blizzarda (o szczegółach poczytasz w wywiadzie w CDA z ubiegłego miesiąca) i założył Flagship Studios, skoncentrował się na pracach tylko nad jedną grą – Hellgate: London. O tym tytule już kilka razy pisaliśmy, ale warto do niego wrócić, gdyż miałem możliwość pograna weń na nieco dalszych etapach oraz wyciągnięcia od twórców większej liczby detali na jego temat.

Na początek jednak kilka podstawowych informacji dla kogoś, kto do tej pory nie śledził poczynania Ropera i spółki. **HG:L to połączenie gry akcji z widokiem TPP z FPS-em oraz przede wszystkim hack'n'slashem.** Można zaryzykować stwierdzenie, że gdyby ludzie z Blizzard North, którzy przeszli do Flagship, pozostali pracownikami Zamieci Śnieżnej, Diablo 3 wyglądałoby dokładnie tak jak Hellgate.

Nowy, lepszy szatan

Różnic jest jednak oczywiście sporo. Czas akcji, rodzaj sterowania i widok są zupełnie inne niż w klasycznym, fantastyczno-średniowiecznym Diablo. Bez zmian pozostało za to kilka rozwiązań, które zapewniły tak ogromny sukces grze Blizzarda: **losowy generator lokacji, niemal nieskończona liczba przedmiotów oraz wyczuwalna już na pierwszy rzut oka grywalność.**

Fabuła nie należy do najoryginalniejszych. W 2038 roku w Londynie otworzyły się bramy piekieł, z których zaczęły wypełzać demony. Mieszkańcy nie mieli nawet czasu na zgryźliwe dowcipy typu „przetrwaliśmy Polaków w 2005, damy radę i diabłu", gdyż większość z nich po prostu zginęła. Niedobitki, chyba według zasady „najciemniej jest pod latarnią", znalazły schronienie w podziemiach. Tam, o dziwo, żadne szatańskie kreatury nie mają dostępu. (Pewnie boją się ciemności.)

Stacje metra, bo to one właśnie stanowią centrum życia w mieście, służą jako punkt zapisu, miejsce do pozyskiwania nowych questów, a także lokacja, w której można pohandlować. Jedyne, do czego się nie przydadzą, to transport pociągowy. Który zresztą i tak w 2038 roku jest średnio przydatny ze względu na bardzo sprawnie działającą sieć teleportów.

Królestwo za puszkę Raida!

Złamałeś mi serce!

Taka pogoda ma dwie zalety: nie ma mgły i nie pada deszcz…

Na ziemi i w piekle

Dużo będzie przemierzania podziemnych korytarzy, zaszczurzonych kanałów ściekowych z charakterystycznym zatęchłym klimatem, ale znajdą się również te rozgrywane na „świeżym" powietrzu. Pomijając trochę niezdrowy kolor nieba, Londyn nie wygląda wcale źle. Na ulicach znaleźć można charakterystyczne czerwone budki telefoniczne, nie zabraknie też najbardziej typowych elementów krajobrazu, takich jak Big Ben czy Tower, naturalnie wyglądających nieco inaczej niż w pierwszym dziesięcioleciu XXI wieku. Niestety prawdziwa mapa do gry się nie przyda; Flagship nie zdecydowało się na realistyczne odwzorowanie topografii miasta.

Przed rozpoczęciem gry należy wybrać klasę postaci, jej płeć i wygląd. O ile te ostatnie elementy są tylko kosmetyczne, pierwszy zaważy na całej grze. Dostępne są trzy typy bohaterów: Templar, Cabalist i Hunter, każdy z nich dodatkowo dzieli się jeszcze na dwa rodzaje.

Trzech pogromców demonów

Templar to osiłek, który ma dużo punktów życia i szczególnie upodobał sobie walkę z użyciem miecza i ew. tarczy. To właśnie ta postać (szczególnie po wybraniu klasy blademaster) przypadła mi najbardziej do gustu – jest szybka, zwinna i kosi wrogów jak kombajn zboże.

Preferujący bardziej czystą rozgrywkę i mający wstręt do zakrzepłej demoniej krwi na zbroi zdecydują się raczej na Cabalista lub Huntera – ten pierwszy to coś w rodzaju cybernetycznego czarodzieja, który może przyzywać wsparcie w postaci różnych żywiołaków lub nawet zamienić się w demona.

Ostatnia klasa została dodana na samym końcu i jest przeznaczona przede wszystkim dla fanów FPS-ów. Choć widok w grze można zmieniać w każdej chwili, Hunterzy zwykle korzystać będą z pierwszoosobowego, jako jedyni bowiem nie mają automatycznego celowania, zaś ich uzbrojenie idealnie nadaje się do walki na możliwie dużą odległość.

Podobnie jak lokacje i przedmioty, również duża część questów będzie generowana losowo. Te, które dane mi było zobaczyć, nie były jeszcze zbyt wyrafinowane, polegały głównie na zabiciu określonej liczby wrogów w jakimś miejscu i powróceniu po nagrodę. W ostatecznej wersji gry skomplikowanie będzie jednak daleko większe, zaś fabuła ma mieć bardzo istotny wpływ na grywalność. **Nie będzie to może typowy wielowątkowy erpeg z szeregiem trudnych decyzji natury moralnej**, ale też historia to nie tylko listek figowy dla ogromnej rzezi. Świadczy o tym również reakcja Billa Ropera na moje pytanie, kto będzie głównym złym w HG:L. Jak stwierdził, póki co to tajemnica, ale nie należy oczekiwać wielkiego potwora w stylu Diablo – sytuacja będzie bardziej skomplikowana.

Zabawa nigdy się nie kończy

Tak czy inaczej po jednorazowym ukończeniu zabawy (na co potrzeba nawet 40 godzin!) dużo jeszcze w grze zostaje do odkrycia. Warto nie tylko zacząć zabawę kolejnymi klasami, ale też przejść całość raz jeszcze tą samą postacią – już na wyższym poziomie trudności, który wiąże się też z dostępnymi lepszymi przedmiotami. W ogóle Hellgate zapowiada się na raj dla kolekcjonerów specjalnych itemów.

HG:L to jednak przede wszystkim gra multiplayerowa. Roper do dziś zafascynowany jest ogromną popularnością, jaką cieszy się Diablo II w Sieci – choć od premiery minęło już 7 lat, wciąż setki tysięcy graczy okupują serwery Battle.net. To przede wszystkim dla nich będzie przeznaczony tryb wieloosobowy w najnowszej produkcji Flagship Studios. Właściwie tryby będą dwa: darmowy i płatny.

Większość graczy zacznie pewnie od tego pierwszego, a już Ropera w tym głowa, by

Z WIZYTĄ W EA

Trup ściele się czasem naprawdę gęsto…

czym prędzej każdy chciał wydać 10$ miesięcznie na drugi. Trzeba jednak przyznać, że sytuacja jest uczciwie postawiona. Za darmo można grać z taką samą funkcjonalnością jak w Diablo II, jeśli jednak chcesz korzystać z dodatkowych możliwości, musisz płacić. **Flagship nie zamierza zresztą porzucać prac nad grą od razu po premierze, przeciwnie – większość ekipy weźmie się wtedy za tworzenie dodatkowych questów**, przedmiotów i stałych poprawek po sugestiach graczy. Ponieważ jednak muszą z czegoś żyć, wszelkie ponadprogramowe elementy będą dostępne jedynie dla posiadaczy kont Elite.

Duża część questów będzie generowana losowo.

Technologiczny szatan

Jak na razie prezentowana była tylko wersja gry działająca na DirectX 9, ale już w dniu premiery dostępna będzie również najnowsza, tylko na Vistę i najnowsze karty graficzne. Nikt poza ekipą tworzącą grę jeszcze nie widział HG:L na DX10, jeśli jednak ufać słowom Ropera, różnice będą naprawdę znaczne, co jest bardzo dobrą nowiną, ponieważ już teraz Hellgate wygląda znakomicie. Developerzy ściśle współpracują z inżynierami Nvidii, aby wszystko było dopięte na ostatni guzik. To wersja oficjalna.

W praktyce jednak wydaje się, że wciąż nie do końca DX10 działa jak należy. Poza kilkoma efekciarskimi prezentacjami nikt go tak naprawdę nie widział.

Wszystko wskazuje na to, że wieloletnie przygotowania gry wreszcie zmierzają ku końcowi – **to, co Flagship pokazywał na EA3, wyglądało na kompletną, gotową grę**, która przechodzi ostatnie szlify i czeka na otwarty beta-test.

Pierwotnie premiera była wyznaczona na jesień tego roku, choć oficjalnej daty wciąż póki co nikt nie podaje. Nieoficjalnie zaś dowiedziałem się, że **gra na pewno wyjdzie jeszcze w 2007 roku**, to zaś oznacza, że bardziej realny termin to gorączka zakupów pod choinkę. Czy jest bowiem lepszy czas na walkę ze złem z zaświatów niż Boże Narodzenie?... |CDA|

- GATUNEK: EKONOMICZNA/TYCOON
- DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2007
- INTERNET: HTTP://SIMCITYEA.COM

SIMCITY SOCIETIES

Dawno już nie mieliśmy możliwości stworzenia od podstaw własnego miasta – ostatnie SimCity pojawiło się na pecetach cztery lata temu i od tamtej pory nie słychać było o kontynuowaniu kultowej serii zapoczątkowanej przez Willa Wrighta w 1989 roku.

Konkurencja (Tycoon City: New York czy City Life) zaś nie przykuła nas na dłużej do krzeseł. Jednak na krótko przed swoją imprezą EA oficjalnie zapowiedziało nową grę – zaś już dosłownie tydzień później mogłem ją zobaczyć nie tylko działającą, ale prawie skończoną! Niestety sam myszkę chwyciłem tylko „nielegalnie", gdy twórcy z Tilted Mill byli akurat zajęci czymś innym, ale bez cienia wątpliwości mogę stwierdzić: **wiele wskazuje na to, że Społeczeństwa rzeczywiście, i zgodnie z zapowiedziami, trafią na półki jeszcze w tym roku**, prawdopodobnie przed samą Gwiazdką.

Wright błogosławi Młyn

Jeśli znasz historię serii, możesz być nieco zdziwiony ekipą, która odpowiada za piątą część SimCity. Do tej pory cykl był produkowany przez Maxis, teraz jednak firma ma na głowie tytuł dużo ważniejszy i bardziej dochodowy – megapopularne The Sims. Wright wraz z ekipą zajmują się również największym nieobecnym tegorocznego E3 – Spore'em, dlatego nie ma się co dziwić, że mniej znaną serię bez większego żalu przekazali w ręce Tilted Mill. Tym bardziej że firma ta to nie debiutant – wcześniej stworzyła tytuły, takie jak Cezar IV czy Immortal Cities: Children of the Nile.

Dziewczyny i chłopaki z Pochylonego Młyna jednak nie podeszli do tematu, jak można by przypuszczać, ze szczególnym nabożeństwem i obawą, by niczego nie zepsuć. Przeciwnie – **w sposób bardzo odważny zmienili znaną i lubianą rozrywkę, oferując zupełnie nową jakość w serii** – czego najlepszym dowodem obecność w tytule słowa *Societies*. To ono jest tu kluczem do wszystkiego.

Siła społeczna

Już sam początek gry jest nietypowy. Choć oczywiście startujesz w szczerym polu z jakimś limitem pieniężnym, nie musisz się wcale przejmować przy- i podziemnymi sprawami w rodzaju utworzenia struktury wodociągów, dostarczania prądu itd. To wszystko robi się samo, graczowi zaś pozostawiono zupełnie inne wybory. Zmuszony będziesz do podejmowania decyzji... natury moralnej.

Oczywiście nieco przesadzam – w przeciwieństwie jednak do innych tycoonów, głównym celem gracza w SimCity Societies nie jest stworzenie jak najbogatszego, najnowocześniejszego miejsca na Ziemi pełnego szczęśliwych ludzi. W tej grze możesz pokierować miastem niczym władca absolutny. Jeśli zechcesz, obywatele mogą nawet mieszkać w małych lepiankach bez dostępu do prądu. A jeśli ideałem metropolii jest dla ciebie miejsce, w którym jest cała masa wielkich drapaczy chmur z nieszczęśliwymi japiszonami bez życia osobistego, również nic nie stanie ci na przeszkodzie.

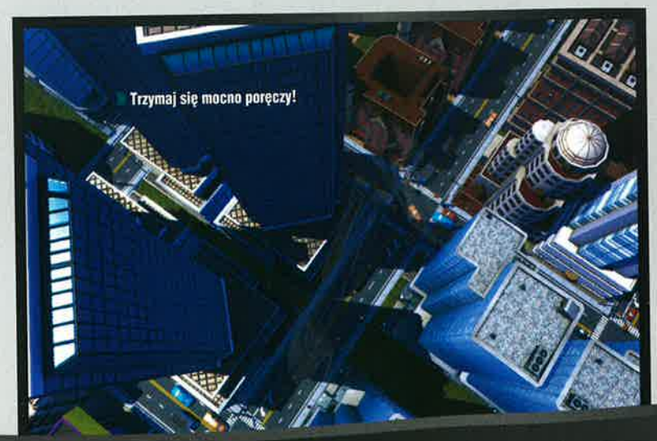
Zbuduj 3 miliony mieszkań

W każdym mieście będzie można zbudować masę budynków (w sumie ponad 350 różnych!), jednak wszystkie wpisują się w jedno z trzech głównych zastosowań. Część służy do mieszkania – im więcej postawisz domów, tym liczniejsza populacja. Inna grupa związana jest z pracą; to w niej właśnie znajdziesz biurowce, których głównym celem jest przynoszenie dochodów. Ostatnią część stanowią miejsca, w których można się rozerwać – rozwój tego rodzaju zabudowań służy przede wszystkim wzrostowi zadowolenia u społeczności.

Choć najbardziej oczywistym i naturalnym rozwiązaniem wydaje się takie zaplanowanie miasta, by wszystkiego było w nim po trochu, nie jest to wcale najbardziej słuszna droga. Z tej prostej przyczyny, że **w SimCity Societies zwyczajnie nie ma czegoś takiego jak „słuszna droga"**. W głównym trybie zabawy, czyli swobodnej grze, cele wyznaczasz sobie sam, nie jesteś ograniczany odgórnymi zaleceniami. Oczywiście pojawi się tu również specjalna opcja dla tych, którzy lubią mieć jasno wytyczone cele – na dłuższą metę jednak prawdziwe wyzwania czekają przy samodzielnym planowaniu i eksperymentowaniu.

Drapacze dla amiszów

Zwykle w tycoonach opcja swobodnej zabawy jest niezbyt dopracowana, gdyż po jakimś czasie się nudzi. W przypadku Societies o czymś takim nie będzie mowy, bowiem gracz co chwilę będzie w jakiś sposób nagradzany. Tilted Mill zapowiada mnóstwo różnych minizadań do wykonania (niekoniecznie widocznych), po których odblokowywane będą kolejne budynki czy możliwości. Dość powiedzieć, że na początku zabawy z oszałamiającej listy 350 struktur tak naprawdę wznieść możesz jedynie 15%. Cała reszta czeka na odkrycie. Co ważne, raczej nie uda się wszystkiego zobaczyć w jednej grze.



Zmuszony będziesz do podejmowania decyzji... natury moralnej.

Miasteczko meczetów i parków rozrywki. Czemu nie?

W grze znajdziesz kilka zasobów, ale wszystkie nietypowe. **Zamiast pieniędzy i surowców mineralnych, najistotniejsze tu będą: wiedza, poświęcenie, zdrowie, posłuszeństwo, kreatywność i pracowitość.** Nie da się rozwijać miasta w każdym z tych kierunków, nikt też tego od gracza nie wymaga – choć należy pamiętać, że tam, gdzie króluje wiedza, dostępne będą inne struktury niż w społeczeństwie, w którym ludzie zdecydowali się wrócić na drzewa. Societies cechować będzie duża dowolność – jeśli zechcesz, możesz nawet nie mieć w miasteczku szpitala. Nie powinieneś się jednak wówczas dziwić, że średnia długość życia populacji znacząco się skróci.

Bój się obersima!

Simom (przy okazji – właśnie mianem Simów określani są mieszkańcy. Zapewne nieprzypadkowo) zagrażają nie tylko choroby i wypadki, ale także inne typowe dla miast zjawiska, których nie mogło zabraknąć w grze Tilted Mill. Zbrodnie, kradzieże i bunty prędzej czy później na pewno się pojawią, jednak sposób radzenia sobie z nimi zależny jest od władarza miasta, czyli ciebie. Sam zdecydujesz, czy chcesz zaprowadzić iście policyjny porządek, czy nawet w jakiś sposób współpracować ze złodziejami...

Gorzej, gdy na twojej drodze stanie jeden ze specjalnych simów, który będzie miał względem ciebie i twojego miasta wrogie zamiary. Zasadniczo w grze nie ma czegoś takiego jak „złe dzielnice" – to, co budujesz, początkowo jest „dobre" i służy tylko określonym celom. Jeśli jednak na danej ulicy pojawi się charyzmatyczna postać, która np. założy sektę, będzie nawoływać do buntów czy strajków – możesz mieć problemy. Na szczęście te specjalne simy często też będą ci znacząco pomagały, choćby tak, że jeden z nich obejmie stanowisko komendanta policji...

Big Sim

Pod względem technicznym Societies nie przyspiesza bicia serca, ale trzyma solidny poziom. Grafika jest przyzwoita i raczej dowcipna, miasta nie są duże (postawiono raczej na umowność niż realizm), a interfejs wydaje się prosty i intuicyjny. Jedyne, co tak naprawdę nas niepokoi, to pytanie, czy Tilted Mill uda się zrealizować wszystkie bardzo ambitne plany. Bo wbrew pozorom w tej niepozornej i lekkiej grze być może naprawdę trzeba będzie dokonywać ważnych wyborów i przekonać się na własnej skórze, jak to jest zostać Wielkim Bratem. Tym Orwellowskim, nie telewizyjnym.

PS W pierwszych newsach pojawiła się sugestia, że Societies to nie jest pełnoprawny sequel, a gra znajdująca się „obok" oficjalnego cyklu. Jednak ikona na pulpicie komputera, na którym prezentowana była gra, nazywała się „SimCity5".

Twórcy tłumaczyli to właśnie tym, że taka była robocza nazwa gry, a tytuł został zmieniony niedawno. Czy oznacza to, że kiedyś dostaniemy inne, prawdziwe SimCity 5? Nic nie jest wykluczone, choć o przyszłości serii zadecyduje zapewne sprzedaż najnowszej części. **CDA**

ASCENSION TO THE THRONE
WOJNA O KORONĘ
STAŃ DO WALKI O KORONĘ... NALEŻY SIĘ TOBIE!
NASTĘPCA TRONU ZDRADZONY PRZEZ NADWORNEGO MAGA! JEST TYLKO JEDNA DROGA DO ODZYSKANIA KORONY...
...WOJNA!
„Tak sympatycznie mi się grało, tak mnie ta odyseja-krucjata Aleksandra wciągnęła i tak dobrze się przy niej bawiłem, że z wewnętrznym przekonaniem mogę powiedzieć, że „Ascension to the Throne" jest dobre. A nawet więcej - wyjątkowe."
Ocena: 8/10
onet.pl
REWOLUCJA CENOWA 29,90 PLN
18+ www.pegi.info
POLSKA WERSJA PL NAPISY
1C COMPANY
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU www.sklep.cenega.pl
JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!
© 2007 1C Company. Opracowane przez DVS. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: FUNCOM
DYSTRYBUTOR: CENEGA
DATA WYDANIA: JESIEŃ 2007
WWW.AGEOFCONAN.COM

AGE OF CONAN
HYBORIAN ADVENTURES

W dalekiej i mroźnej krainie wikingów, gdzie żyją jeszcze prawdziwe i nieoswojone fiordy, powstaje gra bazująca na prozie Roberta E. Howarda. Czy to aby na pewno dobre miejsce dla barbarzyńcy?

Tak bardziej serio mówiąc, stolica Norwegii, Oslo, jest barbarzyńska tylko pod jednym względem: cen w sklepach. Wyobraź sobie, że trzeba tam płacić 15 złotych za pomarańczowy sok w kartoniku (!), 250 złotych za nową grę (!!) czy 35 złotych za jeden (!!!) kawałek (!!!!!) pizzy (aaaa!!!!!!). (*) Gdzie tu miejsce na odzianego w skórę nieokrzesanego osiłka?

Na odsiecz piratom

Ano jest takie i nazywane jest siedzibą FunComu – producenta między innymi The Longest Journey i Dreamfalla, który teraz przerzucił się na tworzenie tylko i wyłącznie online'owych gier (powód: wielka frustracja spowodowana piractwem na PC). Pierwszą z nich jest Age of Conan – Hyborian Adventures. **Tytuł zapowiedziany już bardzo dawno temu wreszcie wchodzi w końcową fazę tworzenia, a ja miałem w końcu okazję w niego pograć.**

Jeśli nie miałeś do tej pory styczności z tym tytułem i nie należysz do tłumu ludzi oczekujących na możliwość zagrania w otwartej becie (już niebawem!), kilka słów niezbędnego wyjaśnienia. AoC to gra MMO osadzona w świecie wykreowanym przez Roberta E. Howarda. Gatunek podaję za autorami, którzy w ten sposób określają swoją produkcję, jednak z powodzeniem można by do skrótu dodać jeszcze RPG. **Conan to nic innego jak pierwsza bardzo poważna próba stanięcia w szranki z największym sukcesem Blizzarda – samym World of Warcraft.**

Magia dobra rzecz, ale miecz lub cegła w skarpetce też są nie do przecenienia.

Drugi po WoW

Autorzy już na wstępie nie dają sobie taryfy ulgowej. Choć sami twierdzą, że nie mają aż takich ambicji, by zdetronizować najpopularniejszy MMORPG na świecie, niewątpliwie ostrzą sobie zęby na jak największy kawałek tortu. – *Nie mogę zdradzić, ilu chcielibyśmy mieć użytkowników, to tajne. Naszym celem jest jednak stworzenie drugiego najpopularniejszego MMO w dziejach, choć podchodzimy do tego na tyle realistycznie, że nie liczymy na 9 milionów aktywnych kont* – powiedział mi w rozmowie Gaute Godager, szef całego projektu. Z konkurencją walczyć będą tylko jakością, gdyż pod względem cenowym gra plasować się będzie na tym samym poziomie co WoW. **W USA za miesiąc trzeba będzie za nią zapłacić 15$, w innych krajach odpowiednik tej kwoty.** Od polskiego dystrybutora (Cenegi) dowiedziałem się, że będzie się starał wywalczyć specjalne warunki dla naszego kraju, jednak nie ma raczej co na to liczyć.

Single player MMO

Pieniądze to jednak nie wszystko – w końcu kilka milionów ludzi na świecie nie ma skrupułów, by płacić sporo kasy za to, aby nie mieć własnego życia. Fenomen MMO polega na tym, że nie jesteś sam – możesz walczyć w pojedynkę, jednak dużo przyjemniej i bardziej opłacalnie jest podróżować razem z innymi, żywymi graczami. Tym dziwniejsza wydaje się decyzja FunComu, by początek Age of Conan uczynić... grą single player! Aby jednak w ogóle tytuł uruchomić, musisz być podłączony do Internetu i nie ma niestety możliwości, by ten, kto chce pozostać przy rozgrywce samotniczej, nie płacił abonamentu.

Załatwili go piorunem. No ale przy takiej przewadze liczebnej...

Age of Conan to przede wszystkim zabawa dla graczy lubiących konkurować między sobą.

Jakby mu tak delikatnie przekazać, że koń mu stanął na oczach setek tysięcy czytelników CD-Action...

Jestem praBatmanem, uważaj se!

Trzy z jednego

Zapytałem Godagera, jakie są plany firmy na przyszłość. – *Po premierze FunCom podzieli się na trzy części. Pierwsza zajmować się będzie dodatkowymi elementami oraz oczywiście patchami do Age of Conan* – odpowiedział. – *Druga już teraz zajmuje się tworzeniem dodatku, który planujemy oficjalnie zapowiedzieć niedługo po wydaniu gry – oczywiście to zależeć będzie od tego, jak tytuł przyjmie się na rynku. Trzecia część zajmie się przenoszeniem gry na Xboxa 360, co powinno nastąpić w 2008 roku.*

Powolny rozwój

Wszystko w swoim czasie. **Aby uchronić gracza przed pochopnymi wyborami, istotne decyzje będzie mógł podjąć dopiero w późniejszym czasie.** Na szczęście niezbyt długim, bowiem już po osiągnięciu piątego poziomu powinien się zdecydować na jedną z czterech podstawowych klas (zwanych archetypami). Wybór będzie standardowy: można zostać magiem, wojownikiem, kapłanem lub złodziejem. Na wybór rzeczywistej klasy trzeba poczekać aż do 20 (lub 15 – FunCom podaje sprzeczne informacje) poziomu. To wtedy zdecydujesz, kim zostaniesz – do wyboru będzie 20 różnych klas.

Dwudziesty poziom to zresztą moment przełomowy również z innego powodu. To właśnie po jego osiągnięciu opuszczasz wyspę, na której

„Stop trying to hit me and hit me!", jakby to powiedział Neo.

Jeśli chcesz mieć dobrze skoszone pole, wystarczy na nie wpuścić barbarzyńców.

rozpoczynasz grę i jednocześnie lądujesz na ogromnym lądzie. To właśnie tam zaczyna się prawdziwa rozgrywka MMO. Nie oznacza to na szczęście, że wcześniej ani razu nie spotkasz żywej osoby. Gra w początkowym stadium została podzielona na sztywne pory doby (później poza wyspą zmieniają się już samoczynnie). Oznacza to, że sam wybierasz, kiedy ma się zacząć noc, a kiedy ma trwać dzień. Przy świetle słonecznym możesz się spotykać z innymi, handlować itp., ale już po zapadnięciu zmroku zostajesz sam i musisz przejść całą kampanię single'ową. Chłopaki z FunComu zapewniają, że za pierwszym razem zajmie to około 8 godzin. Całkiem sporo jak na rozwinięty trening.

Conan pacyfista

Świat Conana jest zły. Jeśli oczekujesz od gry możliwości przejścia bez dobywania oręża, a tylko wąchając kwiatki i tańcząc z bobrami – to nie ten adres. Tu trup ściele się gęsto, krew jest widokiem częstym, a bezinteresowna przyjaźń została sprzedana wieki temu za ładny toporek z +3 do siły. Nie licz na to, że jakiś NPC pomoże ci dlatego, że popiera twoją sprawę. Tutaj każda pliszka swoją rzepkę skrobie... Czy jakoś tak.

Interakcji ze sterowanymi przez komputer postaciami na pewno nie zabraknie, w końcu to one będą zleceniodawcami questów. **Autorzy zarzekają się, że w całej grze nie znajdzie się żadne zadanie typu „zabij 20 szczurów grasujących w piwnicy".** Wszystkie misje będą przemyślane i sensowne, nic nie będzie tu stworzone na siłę. Podczas prezentacji widziałem np. taką sytuację. Bohater przywitał się z rozpaczającym facetem, który – jak się okazało – stracił właśnie żonę. Prosi o pomoc: kobietę pożarł krokodyl, dlatego zależy mu bardzo, by ubić gada i przynieść do niego... by mógł wydobyć z wnętrzności zwierzęcia szczątki małżonki. Brutalne, gorzkie i obrzydliwe – ale za to jakże pasuje do tego świata.

Same dialogi również będą rozbudowane w dużo większej mierze niż 'Accept/Decline Quest'. Pamiętaj, że za Age of

Fatality a la Monty Python

Walki w Age of Conan są szalenie efektowne dzięki wykorzystaniu bardzo rozbudowanego systemu kombosów. Dodatkowo można je jeszcze uatrakcyjnić poprzez wykonanie sekwencji, która w rezultacie skończy pojedynek przed czasem. Rozwiązanie to to nic innego jak stare „poczciwe" fatality, które pierwszy raz pojawiło się w cyklu bijatyk Mortal Kombat (choć tam można je było wykonać dopiero po walce). Nad animacjami zakończeń autorzy jeszcze pracują (sam byłem świadkiem dopracowywania dwóch z nich), ale już teraz widać, że będą bardzo brutalne. Przebijanie mieczem, ucinanie głów czy kończyn będzie tu na porządku dziennym. Chłopaki z FunComu ponoć zaimplementowały nawet możliwość obcięcia wrogowi wszystkich kończyn – ten makabryczny żart docenią zwłaszcza miłośnicy Monty Pythona (vide „Święty Graal").

Tylko mnie znów nie proście, żebym trzymał wielbłądzicę!

Ależ panie ministrze, co pan!

Pierwsza bardzo poważna próba stanięcia w szranki z największym sukcesem Blizzarda – samym World of Warcraft.

Conan odpowiadają twórcy dwóch znanych i popularnych przygodówek, więc ludzie doświadczeni w tworzeniu ścieżek dialogowych. Jak sami twierdzą – w nowej produkcji obszernie korzystają z poprzednich doświadczeń. (Z drugiej strony, dialogi nigdy nie były mocną stroną naszego „Na Croma!" barbarzyńcy...)

Być jak Jackie lub Akira

Fabuła i dialogi, mimo że bez wątpienia na wysokim poziomie, nie będą tu głównym elementem, jaki powinien przyciągnąć miliony graczy. **Największą dumą FunComu jest bez dwóch zdań system walki.** Choć gra oferuje bardzo wiele dla tych najbardziej ceniących sobie rozgrywkę PvE (player versus enviroment), to główny nacisk położony został na PvP (player versus player) i jak najefektowniejsze zobrazowanie pojedynków. Jeden z zagranicznych serwisów napisał nawet, że Hyborian Adventures przypomina nieco Virtua Fightera 2 – ile w tym prawdy, a ile przesady?

Zapytałem o to Godagera: – *Trudno porównywać Age of Conan do innych gier, choć akurat walki to coś w rodzaju zaawansowanego systemu pojedynków z tytułów konsolowych, jak np. Ninja Gaiden. Porównanie do Virtua Fightera jest o tyle nietrafione, że tam króluje inne podejście: czas na reakcje jest zdecydowanie krótszy niż w przypadku gier MMO. Ze względu na ograniczenia serwerów i łącz nie jest więc możliwe reagowanie z dokładnością co do dziesiątych części sekundy, co nie zmienia w niczym faktu, że gra nie przestaje być dynamiczna i ciekawa.*

To, co w niej najlepsze, to skomplikowany i niezwykle rozwinięty system kombosów. Wszystkie postacie mogą uderzać przeciwnika z sześciu różnych stron, za każdą odpowiada inny przycisk. W miarę postępów w grze uczysz się stosować kombinacji ciosów, dzięki którym możesz łączyć ze sobą poszczególne uderzenia i tworzyć niemożliwe do sparowania serie. Jest to o tyle dobrze pomyślane, że to, czy udało ci się wcisnąć odpowiednią kombinację klawiszy we właściwym czasie, jest interpretowane przez komputer – i dopiero taka informacja wędruje na serwer. Nie ma obaw, że coś nie zaskoczy z powodu wysokiego pingu.

Gdzie tu jednak dynamika walk, które w końcu rozgrywane są w czasie rzeczywistym? Zabawa – mimo oczywistych ograniczeń programistycznych spowodowanych specyfiką łącz internetowych – sprawia wrażenie dynamicznej, zaś pojedynki to nie tylko wklepanie odpowiedniej kombinacji i obserwowanie – czy weszła, czy nie. W grze zastosowano również przemyślany system bloków i uników: – *Nie jest tak, że możesz zablokować atak, którego początek właśnie zauważyłeś* – tłumaczy Godager – *wtedy jest już zdecydowanie za późno. Jednak w momencie, gdy spodziewasz się ataku, wskazujesz grze, gdzie chciałbyś blokować. Są trzy różne strefy, zaś system jest dość prosty. Jeśli zablokujesz tę samą stronę, którą zamierza atakować twój przeciwnik, masz dużo większe szanse na uniknięcie bądź zablokowanie ciosu.*

System ten wygląda dobrze nie tylko na papierze, sprawdza się także całkiem nieźle w akcji, o czym sam miałem się okazję przekonać. Gdy postać wchodzi w tryb bojowy (który oznacza, że jej energia

A to za to, żeś mi nieładnie imię przekręcił!

Chata wuja Huta.

Cios był tak szybki, że miecz aż się rozżarzył wskutek tarcia atmosferycznego.

i zmęczenie przestają się regenerować automatycznie), na dole ekranu pojawia się kółko ze strzałkami – każda odpowiedzialna za cios w innym kierunku. Automatycznie podświetlane są te, po naciśnięciu których bohater będzie mógł wykonywać kombosa. Jest to więc system znacznie bardziej skomplikowany niż w większości gier konsolowych (w których często korzysta się tylko z dwóch przycisków), a ja początkowo miałem z nim mały kłopot. Zamiast patrzeć na to, co wyprawia na ekranie moja postać, koncentrowałem się raczej na wskaźnikach interfejsu. To pewnie przechodzi razem z nabieraniem wprawy i rutyny, w dodatku FunCom wciąż jeszcze pracuje nad systemem walki i „międzymordziem", więc można się spodziewać dodatkowych usprawnień.

Raj dla walecznych

Jako że Age of Conan to przede wszystkim zabawa dla lubiących konkurować między sobą (czytaj: mordować się wzajemnie) graczy, nie zabraknie tu różnych opcji PvP. W świecie dowodzonym przez znanego barbarzyńcę będzie możliwość stoczenia bojów w czymś w rodzaju znanych z WoW battlegrounds. Szykowane są różnorakie rozgrywki – CTF, deathmatch itp. Drugą ciekawą opcją są starcia zrealizowane z epickim rozmachem. Każda gildia będzie bowiem mogła wybudować sobie nie tylko siedzibę, ale i całe miasto czy nawet fortecę. Raz postawionego dobytku nie można być jednak pewnym, gdyż w każdej chwili mogą się pojawić gracze chcący majątek przejąć albo – co bardziej możliwe do wykonania – zmieść z powierzchni ziemi. Wtedy to właśnie rozpoczynają się największe batalie – w końcu ludzie walczą o coś, co wcześniej tworzyli często przez wiele, wiele godzin. Spodziewaj się nie tylko walki wręcz, ale i wielkich maszyn oblężniczych (te mogą stawiać postacie z odpowiednią umiejętnością, wybieraną około 40 levelu). Na takie pojedynki naprawdę warto czekać.

...i podpitych

To jednak nie wszystko, co oferuje PvP. Ostatnią możliwością jest *'drunken brawling'*, czyli nic innego jak bijatyka w barze. Do takiej przystąpić może każdy gracz i co ważne, jest to bardzo egalitarny model zabawy, gdyż po przekroczeniu progu knajpy przestaje się liczyć uzbrojenie, umiejętności czy poziom doświadczenia. Ważne jest tylko to, co twoja postać wypiła. Jeśli gustujesz w piwie, licz się z tym, że bohater będzie silny, ale stosunkowo wolny. Jeśli zaś wino – proporcje się odwrócą. Ten rodzaj rozgrywki jest atrakcyjny również z tego powodu, że jako oręż służą w nim stołki, ławy i wszelkie inne elementy wyposażenia karczmy.

FunCom dba, by gracze nie czuli się ograniczeni i aby świat sprawiał wrażenie jak najbardziej rzeczywistego. Stąd też właściwie nie ma w grze miejsca, w którym mógłbyś się czuć zupełnie bezpiecznie. Chcąc uciec od walki, musisz liczyć albo na nogi, albo na dobrego czworonogiego kompana (w AoC będą nie tylko konie, ale też wielbłądy, mamuty i wiele innych zwierząt, na których grzbietach możesz się przemieszczać). Nie licz, że znajdziesz gdzieś niewidzialną ścianę miasta, po przekroczeniu której staniesz się nietykalny – to nie tutaj.

To była taka ładna łódź rybacka... A mówiłem, że z tutejszymi pstrągami nie ma żartów!

Mieszkańcy nie są zachwyceni zwyczajami turystów – żeby tak kucać w wiadomym celu pośrodku wioski?!

Barbarzyński Han Solo

Mimo tego, co napisałem wcześniej, nie trzeba się zbytnio obawiać o to, że gracze na wyższym poziomie doświadczenia będą mogli zabijać słabszych, kraść im złoto i odchodzić bezkarnie. **Im bardziej ktoś w grze rozrabia, tym jest mniej mile widziany w miastach.** Po pewnym czasie zostaje nawet wyznaczona nagroda za jego schwytanie. Tu pojawia się kolejny sympatyczny pomysł norweskich twórców – łowcy głów. Zbieraczy nagród nie brakuje, właściwie każdy może nim zostać. Jeśli znajdziesz poszukiwaną osobę, możesz się z nią wdać w walkę i albo ją zabić, albo zaprowadzić do więzienia. Co ciekawe, karę naprawdę trzeba odsiedzieć!

A żeby nie było za nudno, nawet za kratami czekają questy, choć mało skomplikowane. Należy np. przenosić kamienie z jednej kupki na drugą pod dozorem strażników, a wszystko to na publicznym widoku. – *Zależało nam, by kara była dotkliwa, ale jednocześnie, aby dawała satysfakcję pokrzywdzonym* – mówi Erling Ellingsen, szef projektu. – *Dzięki systemowi więzień ktoś, kto został zabity i ograbiony przez innego gracza, może się do woli naśmiewać ze swojego oprawcy, który za karę biega teraz z głazami w tę i we w tę.*

Next-gen MMO

Interesujące pomysły na rozgrywkę to nie wszystko, czym ma przyciągnąć do siebie graczy Hyborian Adventures. **Bez wątpienia w chwili premiery będzie to najładniejsza gra MMO dostępna na rynku.** Na razie niestety widziałem jedynie wersję z renderowaniem DirectX 9, ale już lada miesiąc będzie działać wersja DX10 i sądząc ze statycznych obrazków, które dane mi było zobaczyć, rzeczywiście jest znacząco ładniejsza. Sami twórcy jednak narzekają (po cichu i poza protokołem) na współpracę z Microsoftem i Nvidią – wbrew oficjalnej propagandzie tworzenie gier pod najnowsze wersje Windows nie jest wcale tak radosne i przyjemne, jak to przedstawiają wizjonerzy z Redmond.

Premiera gry będzie miała miejsce jesienią, wcześniej na pewno ruszy otwarta beta dla graczy (i być może też zamknięta dla dziennikarzy – jeśli się taka pojawi, na pewno jeszcze kilka słów o AoC przed premierą napiszemy). Już teraz więc warto się zapisać w kolejce na oficjalnej stronie gry – o ile tylko masz skończone 16 lat. Ten limit wiekowy to minimum – kto wie, czy PEGI nie stwierdzi po premierze, że zagłębić się w barbarzyński i brutalny świat Conana mogą tylko dorośli... **[CDA]**

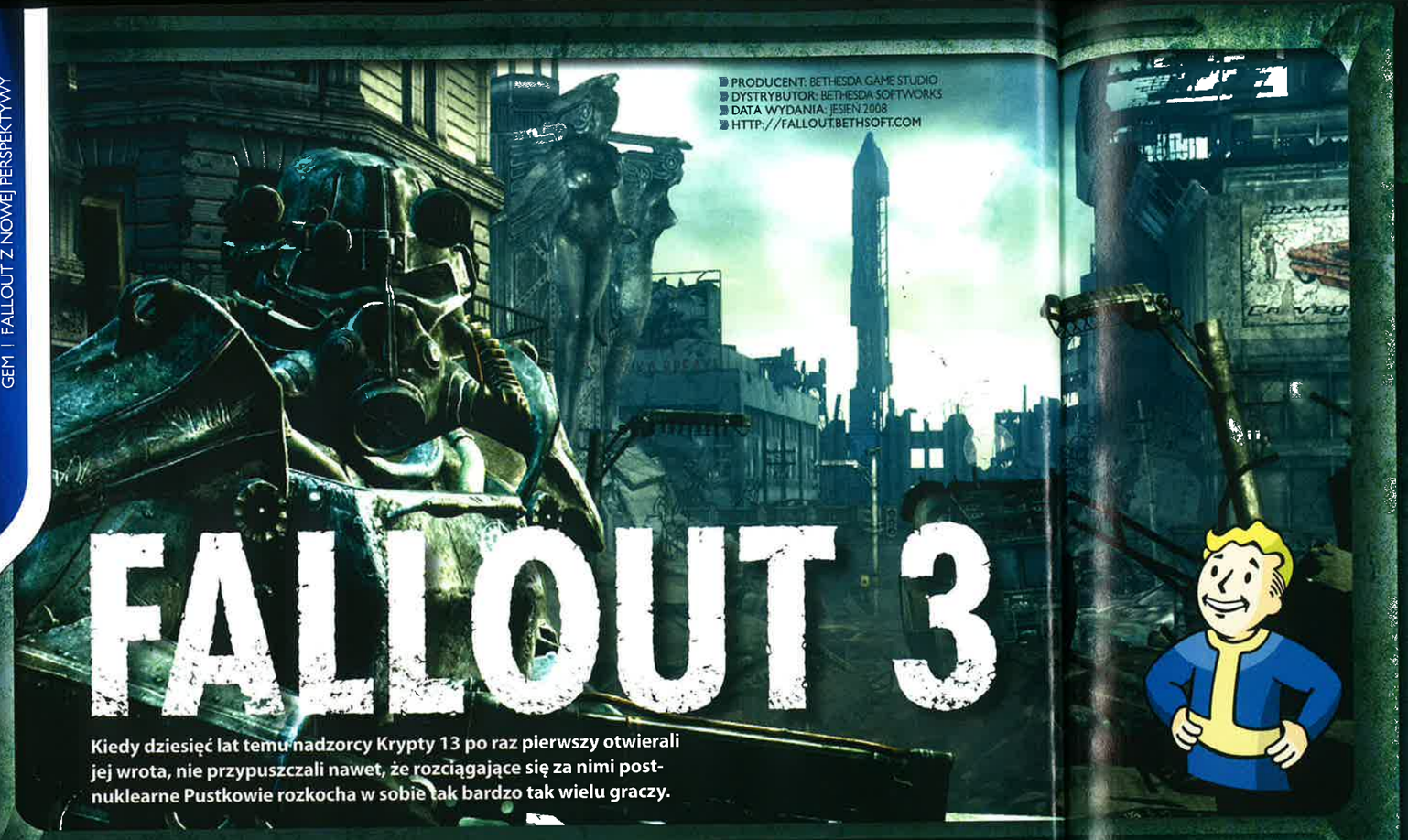
(*) To dla nas te ceny są zabójcze. Średnie miesięczne wynagrodzenie w Norwegii w 2006 roku wynosiło ok. 3730 €, podczas gdy średnie miesięczne wynagrodzenie w Polsce w analogicznym okresie – 2477 złotych, czyli nieco ponad 600 €... I to brutto. [CormaC]

Jeśli oczekujesz od gry możliwości przejścia bez dobycia oręża, tylko wąchając kwiatki i tańcząc z bobrami – to nie ten adres.

Dreamfall 2 – w planach!

Jak udało mi się nieoficjalnie dowiedzieć, FunCom bardzo poważnie myśli o stworzeniu kolejnej części swojej klasycznej już serii przygodówek (pierwszą była The Longest Journey). Jak to się ma do deklaracji, że producent nie będzie już więcej tworzył gier singleplayerowych? Prawdę mówiąc, sami autorzy jeszcze nie zadecydowali, co zrobią z tym fantem. Póki co myślą po prostu o sieciowej dystrybucji tego tytułu. Czy to zniweluje lub ograniczy piractwo? Śmiemy wątpić, choć może Norwegowie mają jakiś nowy pomysł?...

Tak wynaleziono football amerykański.



- PRODUCENT: BETHESDA GAME STUDIO
- DYSTRYBUTOR: BETHESDA SOFTWORKS
- DATA WYDANIA: JESIEŃ 2008
- HTTP://FALLOUT.BETHSOFT.COM

FALLOUT 3

Kiedy dziesięć lat temu nadzorcy Krypty 13 po raz pierwszy otwierali jej wrota, nie przypuszczali nawet, że rozciągające się za nimi post-nuklearne Pustkowie rozkocha w sobie tak bardzo tak wielu graczy.

Dziś wiemy już, jak niezwykłym fenomenem okazał się Fallout i nie dziwi nas wcale, że doniesienia o kolejnych grach sygnowanych jego logo mogły wywoływać, i nadal wywołują, ogromne emocje. Rozumiemy to tym lepiej, że sami należymy do ich najzagorzalszych fanów. I zawsze jesteśmy gotowi ryzykować nawet opóźnienie pisma (prawie się udało, bo materiały spłynęły na ostatnią chwilkę...), by tylko zamieścić w nim **udostępniony nam na wyłączność materiał o najnowszej z nich – Falloucie 3!**

Na początku był Fallout

Fallout stał się autentyczną klasyką komputerowego role-playing i zarazem prawdziwym dziełem wzorcowym w swym gatunku dzięki temu, że miał coś dla każdego. Miłośnicy fabuły znaleźli w nim niezwykły, klimatyczny, lecz wiarygodny świat i niebanalne historie zamieszkujących go niejednoznacznych moralnie istot. Zwolennicy odgrywania postaci odkryli nieograniczone w zasadzie możliwości rozwoju własnego bohatera i różne warianty rozwiązań stawianych przed nim problemów. Fanów adventure zachwyciła nieprawdopodobna, nawet jak na dzisiejsze standardy, liczba przedmiotów i sposobów interakcji z wyjątkowo klimatycznym otoczeniem. Wszystko to razem dało tytuł, którego wielkość i złożoność docenić można dopiero podczas gry trzecią postacią! Fanów ujęła także dojrzałość prezentacji i łagodzący nieco brutalność dialogów i bezwzględność zachowań charakterystyczny czarny humor. Nic dziwnego zatem, że wszyscy, którzy choć przez moment poczuli się mieszkańcem krypt(y) (*ang. Vault Dweller*), na zawsze już pozostali pod wrażeniem świata Opadu Radioaktywnego.

Dbałość o zachowanie ciągłości pomiędzy grami dotyczy nawet kroju fonta.

Wskrzeszenie z martwych

Ciąg dalszy historii Fallouta i jego bezpośredniego rozwinięcia – Fallouta 2 – to jednak już tylko powolna agonia tego wybitnego dzieła. Wybawienie nadeszło dopiero w lipcu 2004, gdy świat gier komputerowych obiegła elektryzująca wieść o wykupieniu licencji na gry w świecie Fallouta (na PC, konsole stacjonarne, przenośne i inne media, z wyjątkiem Massively Multiplayer Online) przez Bethesdę Softworks – studio twórców znakomitych role-playing serii The Elder Scrolls. Fora fanowskie zawrzały – dyskusje trwały całymi miesiącami, odżywając na nowo po każdej wypowiedzi twórców.

Tymczasem zaś Bethesda, zgodnie ze swą polityką, nie ujawniała żadnych nowych informacji na jego temat. Wiadomo było jedynie, że utworzono dwa pełne zespoły, z których pierwszy zajmować się miał kolejnymi odsłonami ich sztandarowej serii (Oblivion, TES5), drugi, w pełni autonomiczny – właśnie Falloutem 3. Musiały minąć kolejne trzy (!) lata, nim dane nam było ujrzeć pierwszy szkic z produkcji. Ten jednak, jak się okazało, stanowił jedynie przedsmak tego, co miało nadejść. Bethesda była gotowa otworzyć wrota własnej Krypty.

Dźwięki kropli atramentu

Warto było czekać na dzień, w którym po serii szkiców świat mógł ujrzeć wreszcie filmowy zwiastun Fallouta 3 (bardziej teaser niż trailer; znajdziecie go na płycie). Krótki filmik stworzony przy wykorzystaniu elementów graficznych, które ujrzymy w samej grze, na nowo rozpalił w nas wygasły przez lata zapał w stosunku do tego projektu... i Pustkowi. Jednocześnie uspokoił – widać wyraźnie, że Fallout 3 trafił w dobre ręce. Wszystko dlatego, że **zachowany, czy może raczej odtworzony, został w nim każdy element, jaki czynił Fallouta dziełem tak niezwykłym**. Sama muzyka – utwór *'I don't want to set the world on fire'* zespołu The Ink Spots, tego samego, którego *'Maybe'* otwierało intro pierwszego Fallouta – świadczy, z jaką dbałością Bethesda podchodzi do gry. Nie wszyscy wiedzą, że to właśnie ten kawałek

Opowieści z krypty: Chirurdzy.

Nie mamy żadnych wątpliwości: Fallout 3 trafił w dobre ręce!

planował wykorzystać Tim Cain – wówczas lead designer późniejszego Black Isle Studios – jednak problemy formalnoprawne kazały mu poprzestać na mniej znanym „Może". Wychodzi na to, że to, co nie udało się Interplayowi, udaje się teraz Bethesdzie.

Znajome, kochane obrazy

Pewność, że nie jest źle z Falloutem 3, dają także kolejne ujęcia tego króciutkiego trailera. Wspomniana muzyka dobiega z radia Radiation King, która to nazwa pojawiła się już w intrze pierwszego Fallouta. Podobnie znajome są inne marki – Nuka Coli, samochodu Corvega czy korporacji Vault-Tek z jej The Vault of the Future i naturalnie Vault Boyem (nie Pip Boyem, jak zwykło się określać tę charakterystyczną postać). Filmik kończy się widokiem żołnierza w pancerzu wspomaganym (*ang. Power Armor*) i słowa najsłynniejszej bodaj frazy gier komputerowych – *'War. War never changes'*. Ta zaś okazuje się prawdziwie mistrzowskim szlifem całości, gdyż nagrana została ponownie specjalnie na tę okazję przez narratora obydwu poprzednich Falloutów – Rona Pearlmana!

W tej sytuacji rzeczywiście nie sposób nie wierzyć twórcom, którzy zapewniają, że naprawdę żyją Falloutem. I że dla wielu z nich to właśnie dzieło Black Isle Studios, a nie ich własne, godne jest miana najlepszego komputerowego role-playing wszech czasów. Mimo to naturalnie nie zamierzają tworzyć remake'ów wybitnych poprzedników. Ich celem jest stworzenie godnego spadkobiercy tradycji Falloutów, ale jednocześnie gry na miarę naszych czasów.

Lepsza wizja Pustkowia

Najbardziej widoczną innowacją w stosunku do tradycji jest... zmiana sposobu prezentacji gry – z rzutu izometrycznego na taki, do którego Bethesda jest przyzwyczajona i który realizuje najlepiej. Innymi słowy, **tworzony na bazie zmodernizowanego w ogromnym stopniu engine'u Obliviona Fallout 3 ukazuje Pustkowie w perspektywie pierwszej i trzeciej osoby**, tj. z oczu i zza pleców posta-

Właśnie tak wygląda świat po swej śmierci.

Wasteland 2?

Kryptyczne komunikaty śle ostatnimi czasy Brian Fargo – niegdyś, jeszcze w Interplayu, twórca Wasteland, obecnie „na wygnaniu" w inXile Studio. Wynika z nich, że już wkrótce ujrzymy także sequel tego nieformalnego prequela Fallouta. Dorzućmy do tego falloutowego przecież BioShocka i... są powody do radości!

Fallout 3 pozwoli walczyć nie tylko z daleka, ale także wręcz!

ci. W tym drugim przypadku warto nadmienić, że rozwiązanie to przypomina nie tyle ich wcześniejsze gry, co Resident Evila 4 – w którym postać zajmuje nie centrum, a narożnik ekranu. Tym z was, którzy w tym właśnie miejscu uznali, że „Fallout 3 to już nie Fallout", polecam wspomnienie scenek rozmów z postaciami niezależnymi z jego poprzednich odsłon, które zawsze prezentowane były 'face to face'. Śmiem twierdzić, że wyłącznie obostrzenia technologiczne sprawiły, iż Fallout od początku nie był FPP. Nie ma przecież lepszego sposobu na szybkie utożsamienie się z odgrywaną postacią niż spojrzenie na świat z jej perspektywy, jej oczami...

Innowacyjność V.A.T.S.

Zmiana sposobu prezentacji świata gry wymusiła jednak jeszcze jedno poważne odstępstwo od reguły. **Walki, których naturalnie nie będzie tu brakować, rozgrywać się mają... tak jest, w czasie rzeczywistym.** I ponownie proszę o chwilę cierpliwości, gdyż przyjęte rozwiązanie wcale nie jest tak złe, jak się wydaje w pierwszej chwili. To zaś dlatego, że choć walka nie będzie rozgrywać się już w turach, to z uwagi na rzadkość amunicji Fallout 3 nie zmieni się wcale w shootera. Przeciwnie – istniejący w grze system V.A.T.S. (Vault-Tek Assisted Targeting System) bazuje, jak poprzednie, na punktach akcji (PA), które odnawiają się w trakcie gry z szybkością proporcjonalną do Agility. V.A.T.S. pozwala spauzować grę i – uwaga, fani strzelania z turboplazmy po oczach supermutantów – wskazać miejsce, w które zamierzamy wystrzelić, a nawet zaplanować kilka ataków naprzód! To oznacza, że ukończyć Fallouta 3 będzie mógł najpewniej także ktoś, kto nigdy wcześniej nie grał na komputerze w nic innego niż role-playing. Uwaga jednak, trafienia krytyczne zdarzać się mają także przeciwnikom, a każde, jak niegdyś, może okazać się śmiertelne. W dodatku – w przeciwieństwie do Obliviona, świat nie będzie się skalować do postaci i dalekie wycieczki mogą zakończyć się tragicznie.

W tradycji Fallouta

Mimo obydwu powyższych rozwiązań widać wyraźnie, że **Fallout 3 będzie, jak poprzednicy, prawdziwą grą role-playing, w której wybory gracza decydują o dalszych losach jego i świata**. Rzeczywiście, już pierwszy punkt na oficjalnej 'fact sheet' zatytułowany został „bezgraniczna wolność". Mowa w nim o żywym, dynamicznym świecie, którego ważną częścią staniemy się w trakcie gry. W tym miejscu warto jednak wspomnieć, że **akcja przeniosła się na Wschodnie Wybrzeże – do Waszyngtonu i w jego okolice, w tym także sieci podziemnych tuneli metra**. Właśnie w tym miejscu, zwanym obecnie Stolicą Pustkowia, znajduje się „klejnot pustkowi" – Krypta 101, w której od 200 lat (od dnia zagłady w 2077) żyła cała rodzina naszego bohatera. Pewnego dnia jednak jeden z najbardziej szanowanych jej mieszkańców sprzeciwił się Nadzorcy i... znikł bez wyjaśnienia i ostrzeżenia. Tym kimś był ojciec naszego nowego Mieszkańca Krypty, nam zaś nie pozostanie nic innego, jak samemu stanąć w jej odrzwiach i – ślepnąc w oglądanym pierwszy raz w życiu prawdziwym słońcu – ruszyć jego śladem.

Jesteś kimś Specjalnym

Nim jednak tak się stanie, przyjdzie mu się narodzić i następnie ukształtować w dzieciństwie. W tym przypadku zacząć należy od zapewnienia Bethesdy, że charakterystyka postaci Fallouta 3 opiera się na nietkniętym – o radości! – systemie SPECIAL. Systemie, którego nazwa pochodzi od pierwszych liter atrybutów (Strenght, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck) i który wraz z cechami (traits), umiejętnościami (skills) i profitami (perks) stanowił w dużej mierze o niezwykłości samego Fallouta i każdej postaci stworzonej oraz rozwijanej zgodnie z jego zasadami. **Interesujące jest przy tym jednak to, że tym razem tworzenie bohatera nie odbędzie się od razu, na jednym ekranie początkowym.** Najpierw, jeszcze w szpitalu, zamaskowany ojciec naszego herosa (głosu użyczy mu Liam Neeson) zajmie się analizą DNA – stworzeniem wyglądu dorosłej postaci, do której po zdjęciu maski okaże się podobny! Do wyboru przy tym są nie tylko płeć czy budowa ciała, ale także kolor włosów i oczu, a nawet kształt twarzy czy odcień skóry!

„Wy stalkier?". Hmmm... chyba troszkę za daleko zawędrowałem.

Planowanych jest 9 do 12 zakończeń.

Pip-Boy 3000!

Bethesda nie zamierza zmieniać niczego, co stanowiło o niezwykłości Fallouta. Właśnie dlatego w dalszym ciągu posługiwać się będziemy wytworami tej niezwykłej technologii, w której elektronika oparta na lampach współistnieje z bronią laserową i plazmową. Przykładem choćby wspomniany Pip-Boy 3000 – umieszczony na przedramieniu wielofunkcyjny palmtop, którego czarno-zielony ekranik jak niegdyś stanowić będzie poręczną bazę danych. Na jego kolejnych „stronach" jednak znajdziemy nie tylko kartę postaci (w charakterystyce znaleźć można także jej postawę moralną, a to oznacza, że system karmy z Fallouta ma się lepiej niż dobrze), dziennik questów czy plany odwiedzonych obszarów. Nowością ma być m.in. ekran naprawy, a nawet demontażu przedmiotów (które wykorzystać można będzie w produkcji innych rzeczy) oraz... radio, które pozwoli nasłuchiwać komunikatów ze Stolicy Pustkowia, a okazjonalnie zdradzi także istnienie questa.

Pip-Boy 3000 w całej okazałości.

Poszedł na grzyby i trafił na niezły okaz.

Nieliniowość wielowątkowa

Następnie, kilka lat później, bohater zmuszony będzie dokonać kilku wyborów, które doprowadzą do stworzenia kompletnej żywej postaci. Ich serię rozpocznie w wieku 7 lat lektura książeczki dla dzieci zatytułowanej 'You're Special!'. Po wybraniu głównych atrybutów i – już jako dziesięciolatek lub dziesięciolatka – zaliczeniu testów z poruszania się i walki (nagrodą będzie nowy Pip-Boy 3000!) przyjdzie czas na testy G.O.A.T. (Generalized Occupational Aptitude Test), które ustalą cechy osobowości i wyznaczą główne, tj. rozwijające się w szybszym tempie umiejętności (3 z 14 dostępnych). Po zatwierdzeniu wyborów pozostanie już tylko stanąć na progu rodzimej Krypty 101 i ruszyć w ślad za zaginionym ojcem. Dalsze szczegóły odnośnie godnej miana falloutowej fabuły gry skrywa naturalnie ściśle zasłona tajemnicy. Wiemy jednak, że planowanych jest 9 do 12 zakończeń (!), a pierwsze kroki pod gołym niebem zaprowadzą nas w miejsce zwane Megaton, stanowiące lokalne centrum kulturalne i biznesowe. Właśnie w nim zdobędziemy pierwsze zlecenia – główne źródło punktów doświadczenia, które pomogą nam levelować aż do limitu 20 poziomu.

Samotność Pustkowia

Przy okazji questów nie sposób nie wspomnieć o postaciach niezależnych. Tych, jak twierdzą twórcy, ma być sporo mniej niż choćby w Oblivionie. Znajduje to uzasadnienie w koncepcji świata po apokalipsie, jednak – jak mówią oni sami – mniejszy (ale treściwszy) ma być także obszar samej gry. Ponadto nie ma wątpliwości, że w tytułach role-playing liczy się bardziej jakość, nie ilość i zmniejszenie liczby „ruchomych drogowskazów" nie okaże się wielką stratą. Niepokojąco natomiast zapowiada się kwestia pomocników, którzy mają dołączać na krótko, i stałej drużyny, której może nie być w ogóle (na pocieszenie – ponownie pojawić się ma Dogmeat lub – co bardziej prawdopodobne – któryś z jego potomków). Jeśli tak rzeczywiście będzie, nabiorą znaczenia nasze wybory odnośnie kierunku rozwoju postaci – nie będzie już specjalistów na podorędziu. Na szczęście za każdym razem możliwy ma być wybór pomiędzy walką a – jak zawsze w poprzednich Falloutach – działaniem skrytym i przebiegłym lub po prostu „wygadaniem się" z opresji.

System V.A.T.S. w akcji.

Dojrzałość prezentacji

Patrząc na przygotowane przez producenta materiały, wyzbyliśmy się też obawy, że Fallout 3 zostanie na siłę „ugrzeczniony", by mógł się podobać także cenzorom z organizacji zajmujących się oceną stopnia brutalności gier. Przeciwnie – **twórcy twierdzą, że ich gra najpewniej otrzyma M (jak 'mature' – dojrzały) i nie zamierzają łagodzić falloutowych obyczajów**. Dowodem choćby screenshot po prawej... Bethesda nie tylko nie zamierza eliminować tego typu widoków z gry, ale pozwoli się cieszyć nimi dzięki nowej filmowej kamerze. Warto dodać, że spektakularne uszkodzenia dotyczyć mają także większości, jeśli nie wszystkich elementów otoczenia!

Podobnie dojrzale zresztą Bethesda traktuje inne, tak charakterystyczne przecież dla Pustkowia „dorosłe" tematy. Jak stwierdził sam Pete Hines: – *Nie mamy zamiaru usuwać elementów, które Fallouta uczyniły, cóż, Falloutem*. Weźmy na przykład system napromieniowania i używania lekarstw czy narkotyków – jeden ze screenshotów ukazuje właśnie efekt przedawkowania, być może skutek uboczny użycia superstimpacka. Nie inaczej potraktowana zostanie zapewne w serii strefa seksualności. Nie zdziwi nas wprawdzie, jeśli w Falloucie 3 nie pojawi się lokacja tak zdeprawowana jak New Reno, jednak marzy się nam powtórka z poprzednich gier serii, w których wystarczało grać postacią płci pięknej, by bardzo wiele problemów rozwiązywać kosztem jedynie paru godzin czasu gry...

Nie tylko wojna się nie zmienia

Na sam koniec wieści dobre i... dobre. Pierwsza to taka, że – **mimo iż sam Fallout 3 sprawia w dużym stopniu wrażenie kompletnego – jego twórcy nie zamierzają rezygnować z długotrwałych testów, a premiera planowana jest aż na jesień przyszłego roku**. Druga zaś to ta, że choć nie sposób tak naprawdę przewidzieć, jaki okaże się Fallout 3, to już w tej chwili można spokojnie założyć, że dzięki Bethesdzie Fallout znów znajdzie się w samej czołówce komputerowego role-playing. A potem przyjdzie czas na kolejne sequele. Pete Hines wspominał przecież o możliwości powstania kolejnych gier serii – Fallouta 4, Fallouta 5 itd. Bethesdo, my jesteśmy gotowi – nie tylko wojna przecież, ale i idea doskonała nigdy się nie zmienia. **[CDA]**

„Czy ten hełm jest kuloodporny?". Niech cię o to głowa nie boli, żołnierzu.

- PRODUCENT: SPORTS INTERACTIVE
- DATA PREMIERY: MARZEC 2008
- WWW.FOOTBALLMANAGERLIVE.COM
- GATUNEK: MENEDŻER PIŁKARSKI/SPORTOWA
- MULTIPLAYER: TAK

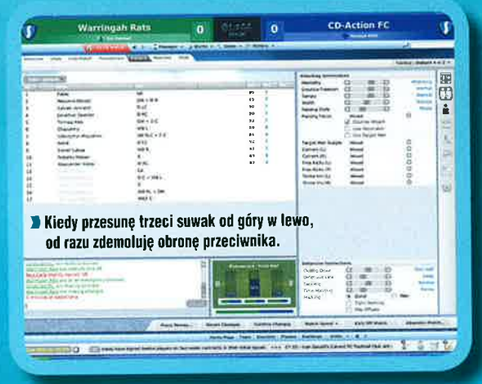
HUT SĘDZIMIR | ZBIERA NA ETO'O

FOOTBALL MANAGER LIVE

Każdy, kto grał – i dał się wciągnąć – w serię Football Manager, wie, jak wiele czasu potrafi pochłonąć ten prawdziwie szatański wynalazek angielskiego studia Sports Interactive. Nowy, sieciowy projekt tych samych twórców jest pod tym względem jeszcze gorszy...

Są takie gry, które – często mimo słabej oprawy graficznej czy korzystania z różnych rozwiązań niekoniecznie nowoczesnych – przykuwają do ekranu monitora na długie, długie godziny. Taka właśnie jest cała seria Football Manager i takim tytułem będzie też na pewno FM Live. Pierwsze, bardzo skromne informacje na temat tej gry pojawiły się stosunkowo niedawno i mocno pobudziły wyobraźnię fanów piłkarskich menedżerów. Możliwość pokierowania Chelsea czy Olympique Marsylia i podjęcia rywalizacji z „żywymi" menedżerami z innych krajów to coś, na co czekali wielbiciele Football Managera.

Wkrótce potem się okazało, że „prawdziwych" klubów w grze nie będzie, każdy natomiast będzie mógł stworzyć własny zespół. Wtedy oczekiwania nieco zmalały, bo podobne rozgrywki na wysokim poziomie oferuje co najmniej kilkanaście dużych serwisów internetowych (w krajach anglojęzycznych taka zabawa nosi nazwę 'fantasy football', również w Polsce działają podobne strony, np. Managerzone czy Sokker Manager). Testy wersji beta jednak wykazały, że Sports Interactive to wciąż mistrzowie w gatunku „piłkarski menedżer" – oni po prostu wiedzą, jak to się robi, co po raz kolejny udowadniają.



Kiedy przesunę trzeci suwak od góry w lewo, od razu zdemoluję obronę przeciwnika.

CD-Action gola!

1000 graczy wersji beta

Football Manager Live ma bazować na serwerach, z których każdy pomieści 1000 graczy z całego świata. Taki 'game world' to oddzielne piłkarskie uniwersum, niezależne od pozostałych. Obecnie działa tylko jeden serwer – przeznaczony do testów wersji beta – a nam udało się dostać do tego prestiżowego grona 1000 wybranych szczęśliwców. Udostępnienie wersji beta tak wcześnie – **gra ma trafić do sprzedaży za 9 miesięcy!** – świadczy o tym, jak poważnie SI podchodzi do nowej produkcji. To duże przedsięwzięcie informatyczne, które wymaga porządnych przygotowań i testów – z drugiej jednak strony, sama gra i jej zasady są bardzo proste, a instrukcja obsługi mieści się zaledwie na kilku kartkach.

Jak to działa? Każdy ze światów gry/serwerów bazuje na takiej samej bazie danych z piłkarzami, zaczerpniętej z podstawowej wersji Football Managera. Oznacza to, że zawodnicy, których można przyłączyć do zespołu, to autentyczni gracze – od Samuela Eto'o po Dariusza Sztylkę. To duży atut gry. Po podłączeniu się do wybranego serwera rozpoczynamy rozgrywkę od stworzenia drużyny: nadania jej nazwy, ustalenia koloru koszulek i zakupu pierwszych zawodników. Wartość piłkarzy wyznaczają ich wymagania płacowe – Eto'o chciałby dostawać ok. 60 tysięcy funtów miesięcznie, gwiazdy mniejszego formatu kilkanaście tysięcy, a średniacy ledwie kilka. Podczas tworzenia nowego zespołu można dobrać niewykorzystanych jeszcze piłkarzy, ale suma ich zarobków nie może przekroczyć 100 tysięcy funtów dziennie. Zespołowe umiejętności drużyny można poprawić zatrudniając tylko jedenastu zawodników (wtedy można im zapłacić więcej), standardem jednak są kluby piłkarskie, które startują z 17-18 graczami.

Licytuj Eto'o

Wybór zawodników jest jednoznaczny z wprowadzeniem ich do świata gry. Wcześniej są oni widoczni tylko na ekranie startowym i tylko dla graczy kompletujących początkowy skład i dopiero wtedy, gdy ktoś ich wybierze, stają się aktywni na danym serwerze: można nimi handlować, wypożyczać itd. **Transfery zorganizowane są przede wszystkim na zasadzie aukcji** – kiedy jakaś drużyna chce się pozbyć gracza, wystawia go na sprzedaż, a pozostali uczestnicy rozgrywki licytują, jaką kwotę są w stanie za niego zapłacić. (Na szczęście dwa kluby mogą też się dogadać i bez aukcji.)

Aukcje trwają zwykle jeden dzień czasu rzeczywistego, ale można ustalić inny termin ich zakończenia. Ten, kto zaoferuje najwięcej, płaci odpowiednią kwotę właścicielowi klubu, który ma podpisany z piłkarzem kontrakt, a samemu zawodnikowi płaci normalnie żądaną przez niego stawkę. Nieco inaczej wygląda sprawa z aukcjami dotyczącymi sportowców, którzy nie grają w żadnym klubie. Tu licytuje się najwyższą dzienną stawkę, jaką zespół jest gotów zapłacić. Oczekiwania zarobkowe wszystkich piłkarzy w świecie gry aktualizowane są na bieżąco na podstawie wyników takich aukcji – jeśli średnia płaca rośnie, zawodnicy zaczynają żądać więcej. Jak w życiu!

Inne sposoby na pozyskiwanie piłkarzy do drużyny to „jednodniowa próba" – można w ten sposób zdobyć na 24 godziny futbolistę, który nie gra w żadnym klubie i nikt go nie licytuje, lub wypożyczenie, w ramach którego dwa kluby dogadują się co do przejścia zawodnika na pewien okres z klubu do klubu i co do udziału w jego zarobkach. Normalne kontrakty z zawodnikami trwają miesiąc, w ciągu ostatniego dnia ich obowiązywania każdy klub może zaproponować piłkarzowi transfer. By uchronić się przed ucieczką najlepszych, pięciu z nich można „zablokować", ustawiając opcję automatycznego przedłużenia kontraktu. Są gwiazdy, przy których warto umieścić ikonę z kłódeczką, trzeba się jednak liczyć z tym, że być może będą one żądały więcej pieniędzy w kolejnym okresie kontraktowym.

Ranking rośnie online

Początkowe 100 tysięcy na wynagrodzenia to kwota dość niewielka – średnio każdy z użytkowników FM Live dostaje 150 tysięcy funtów wpływów dziennie. Ich wielkość zależy od pozycji zajmowanej przez zespół w rankingu w danym świecie gry – im jest wyższy, tym więcej pieniędzy idzie na konto klubu. Ranking buduje się poprzez wygrane mecze towarzyskie, ligowe oraz pucharowe, organizowane przez samych graczy lub administratorów serwera. Zwykle tego typu imprezy mają wpisowe płacone przez wszystkich uczestników, które potem przeznacza się na nagrody w różny sposób rozdzielane, np. 50 tysięcy wpisowego, ośmiu zawodników daje 400 tysięcy nagród, z których 75% dostaje zwycięzca, 10% zdobywca drugiego miejsca, a 5% każdy z trzech kolejnych zespołów.

I właśnie to tak uzależnia – mecze rozgrywane są na silniku Football Managera, więc wciągają, ale nową jakością jest to, że pozycja w rankingu zmienia się po każdym spotkaniu i zależy od aktywności gracza. A przecież każdy chce być pierwszy, prawda? |CDA|

Sports Interactive to mistrzowie gatunku „piłkarski menedżer" – wiedzą, jak to się robi, i po raz kolejny to udowadniają.

FM Live korzysta z silnika meczowego serii Football Manager. Na razie jednak – o dziwo – nie można włączyć podglądu nazwisk piłkarzy.

MAM CIĘ NA OKU!
ZNAJDŹ I ZNISZCZ KAŻDEGO WIRUSA W TWOIM KOMPUTERZE.

F-Secure® Internet Security 2007™ to pewność, że Twoje dane są bezpieczne, kiedy korzystasz z sieci. Możesz otwierać załączniki poczty elektronicznej, bez obaw używać swojego e-konta, robić zakupy w sklepach on line, licytować na aukcjach.

Dzięki integracji mechanizmów zabezpieczających F-Secure® Internet Security 2007™ zapewnia skuteczną ochronę przed spamem, oprogramowaniem szpiegującym, a także atakami hakerów, wirusów, robaków, rootkitów oraz dotychczas nieznanych typów zagrożeń.

Chcesz sprawdzić jak działa F-Secure Internet Security 2007? Dobry adres to www.f-secure.pl

F-SECURE®
BE SURE.

PRODUCENT: CYANIDE STUDIOS
DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2007
WWW.LOKI-GAME.COM

GATUNEK: HACK'N'SLASH
MULTIPLAYER: TAK

HUT SĘDZIMIR | KRĘCI LOKI

Od 100 godzin nic nie jem i nie piję, tylko gram w tego Lokiego. Wiesz, ile jeszcze zostało do końca?

...i po lokach, psiakrew!

Kiedy wybierałem się na beta-testy gry Loki, liczyłem na symulator fryzjera w małym miasteczku gdzieś w Prowansji, który pozwalałby się bawić w układanie loków dwudziestoletnim Francuzeczkom w letnich sukienkach. Tymczasem trafiłem na siekaninę, w której posoka tryska na lewo i prawo, a bohater zamiast nożyczek nosi w tobołku dwanaście rodzajów mieczy. Też dobrze...

Mitologia – nieważne, czy grecka, nordycka lub jakakolwiek inna, to dla twórców gier niemal uczniowski bryk, prawdziwy gotowiec. Wystarczy otworzyć dowolny zbiór legend z dawnych czasów, by w mgnieniu oka znaleźć świetnie „wymyślonych" bohaterów, przeczytać o ich bohaterskich przygodach, poznać stojących na ich drodze paskudnych przeciwników i sympatyczne, chętne do współpracy, a przy tym półnagie towarzyszki. Po co się wysilać, skoro wszystko jest gotowe?

Mitologia wymyślona na nowo

A jednak są tacy, którym się chce. Ekipa francuskiego studia Cyanide (twórcy gry Chaos League, której pełną wersję swego czasu dodaliśmy do naszego magazynu) bazowała w swoim hack'n'slashu na mitologii – a dokładniej czterech różnych – ale tak przy nich namieszała, że powstała zupełnie nowa opowieść. Jej początek – **przebudzenie egipskiego boga Seta – przedstawia animowana sekwencja, której co prawda brakuje do poziomu znanego chociażby z gier Blizzarda, ale i tak prezentuje się dużo lepiej niż przyzwoicie.** O ile jeszcze przy Chaos League i innych produkcjach (dwie serie dla koneserów – Horse Racing Manager i Pro Cycling Manager) studio Cyanide nie przejmowało się ostatecznym szlifem (to typowe dla „średniobudżetowych" tytułów), widać wyraźnie, że Loki ma być mocnym wejściem na rynek gier poważnych, profesjonalnie wyprodukowanych od A do Z. Takich, które zasługują na wydanie ich również w edycji kolekcjonerskiej.

Hack'n'slash razy cztery

Grę – poza wspomnianym już filmikiem, rozpoczyna zwyczajowy w tytułach z gatunku hack'n'slash wybór postaci prowadzonej przez gracza. Do walki z Setem ruszyć można kierując grecką wojowniczką, aztecką szamanką, skandynawskim barbarzyńcą/wikingiem oraz egipskim magiem. Każda z tych postaci charakteryzuje się nieco innymi cechami, ma dostęp do odmiennych umiejętności – cała czwórka jednak potrafi korzystać zarówno z oręża, jak i czarów. Herosi różnią się wyglądem oraz wzrostem (i to sporo – wiking jest niemal dwa razy większy od szamanki) oraz punktem startowym przygody. Każdy zaczyna w „swojej" krainie – wiking na śnieżnej północy, mag gdzieś między piramidami itd.

250 godzin siekania

Loki bazuje – podobnie jak wiele innych podobnych gier, choćby Titan Quest – na schemacie rozgrywki wymyślonym przez twórców Diablo. W takich przypadkach, gdy jakiś tytuł powtarza główne założenia wcześniejszej odsłony, jej twórcy albo starają się dodać jakiś nowatorski mechanizm rozgrywki wzbogacający zabawę, albo robią to samo, co poprzednicy, ale w większej skali. Zespół Cyanide spróbował obu tych rozwiązań – z powodzeniem, choć to drugie wyszło im znacznie lepiej.

W efekcie powstał **hack'n'slash, który wszystkich konkurentów przewyższa liczbą broni, przeciwników, umiejętności, czarów, światów oraz... godzin potrzebnych do ukończenia zabawy.** Po wyborze postaci gracz wskazuje poziom trudności, ale

Och, przeszyj mnie strzałą Amora, bejbe!

W graby dano temu chłopu – w lewą miecz, a w prawą topór.

Zeusa nic nie rusa!

zaraz po zainstalowaniu gry dostępny jest tylko jeden o nazwie Mortal, czyli śmiertelnik. Po ukończeniu go, czyli przejściu przez cztery światy z mitologii greckiej, egipskiej, nordyckiej i azteckiej oraz jednego dodatkowego „poza czasem" (zajmuje to minimum 40 godzin gry) pojawia się filmik, który jednak nie jest happy endem.

Okazuje się, że coś poszło nie tak i bohater musi cofnąć się w czasie i przejść fabułę (zmienioną) ponownie. Tym razem na wyższym poziomie trudności o nazwie Hero – Bohater. Tu przeciwnicy są inni i dużo bardziej wymagający. Dopiero wtedy otwiera się dostęp do kolejnego poziom (Deity-Bóstwo), na końcu którego staniemy przed bardzo ważnym wyborem i przy odrobinie szczęścia zobaczymy, jak ta opowieść kończy się naprawdę. **To minimum 120 godzin gry, a wykonanie wszystkich questów pobocznych zajmuje podobno ponad 250.** To więcej niż niejedna telenowela... Do tego trzeba doliczyć multi – sześciu graczy w trybie co-op i maksymalnie ośmiu w potyczkach PvP.

Łupanie w palec

Aby zabawa była ciekawa przez tak długi czas, potrzebne było zgranie wielu elementów – przyjaznego systemu sterowania, wyważonego poziomu trudności, niemonotonnej i wciągającej rozgrywki, ciekawych i zróżnicowanych przeciwników oraz równie interesujących sposobów na ich eksterminację. Trudno powiedzieć po testach wersji beta, siłą rzeczy ograniczonych czasowo, czy Loki ma potencjał na tyle duży, by rzeczywiście przykuć do monitora na tak długo, ale na pewno twórcy dołożyli starań, by tak się właśnie stało.

Przeciwnicy bohatera (naraz do 40 różnych na ekranie) to cała plejada potworów i bogów z czterech mitologii. W świecie gry spotkać można Atenę, cyklopów Brontesa i Steropesa, Horusa, Zeusa, skandynawskiego smoka Fafnira i wilka Fenrira itd. Część postaci znanych skądinąd przedstawiono tu w oryginalny sposób (np. Walkiria, która zamiast nóg ma pioruny), inne wyróżniają się wielkością. Najwięksi wrogowie są często tak ogromni, że nie mieszczą się na ekranie i aby walka z nimi nie polegała na łupaniu w duży palec lewej stopy Szefa, twórcy wymyślili, że takie potyczki będą wymagały wykonania specjalnej czynności, np. wilka Fenrira trzeba wpędzić w ogromne wnyki.

XP dla bogów

Dwie wyjątkowo ważne części składowe gier z gatunku hack'n'slash to system rozwoju postaci oraz arsenał dostępnych broni. Loki w obu kwestiach prezentuje się bogato i co więcej – do ogromnej liczby umiejętności, czarów, mieczy i zbroi dochodzi też jakość w formie kilku ciekawych, nietypowych lub rzadko spotykanych pomysłów. Dla przykładu zdobywane w każdej walce i za każdego wykonanego questa punkty doświadczenia wpływają (w proporcjach 75% i 25%) w większej części na ogólny poziom postaci, a w mniejszej na liczbę punktów umiejętności. XP-ki przeznaczane na umiejętności dedykuje się wybranemu bóstwu – każde z nich odpowiada za inne drzewko umiejętności, a bohaterowie mają dostęp do trzech z nich. W ten sposób gracz może samodzielnie decydować, które zdolności chce rozwijać.

Wykonanie wszystkich questów zajmuje ponad 250 godzin.

Drzewce + ostrze = broń

Ciekawy jest też pomysł na ekwipunek – dawno nie widziałem gry RPG, która pozwalałaby na takie „zabawy" ze zbrojami czy bronią sieczną. Te pierwsze można udoskonalać korzystając ze znalezionych cennych kruszców (17 rodzajów o różnych właściwościach), te drugie zaś rozmontowywać na dwa oddzielne elementy (drzewce/rękojeść i ostrze), a potem samodzielnie tworzyć z nich kombinacje. Wszystkie dają – uwaga! uwaga! – ponad 100 tysięcy przedmiotów, które można znaleźć, stworzyć lub uzyskać w wyniku przeróbek. W mniejszej produkcji gracze nie mieliby okazji nawet zobaczyć jednej czwartej całego tego żelastwa, w Loki jednak ambitni hardkorowcy, którzy zechcą ukończyć wszystkie poziomy trudności (i mają te wolne 250 godzin), być może wykorzystają cały ten arsenał.

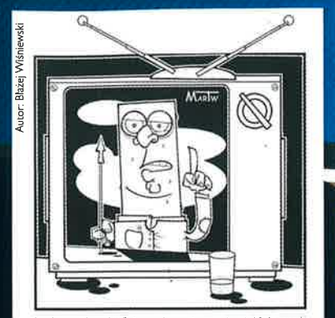
Mistrzyni świata w rzucie dyskiem?

Społeczność Diablo jest na „tak"

Tym ostatnim zresztą gra się bardzo podoba. Polski wydawca przeprowadził przy okazji promocji Loki akcję bez precedensu – na beta-testy gry zaprosił przedstawicieli trzech portali poświęconych serii Diablo. Techland namówił też francuskiego producenta, by ten uwzględnił uwagi rodzimych graczy w wersji, która trafi na nasz rynek – wkrótce po premierze pojawi się łatka balansująca polską wersję gry. Trudno o lepszą rekomendację – by nie przes(ł)adzać – ze swoją oceną wstrzymamy się jeszcze przez miesiąc. W następnym CDA recenzja Loki! Miejmy nadzieję... CDA

game walker

Hej!
13 gier to niby niewiele, ale wziąwszy poprawkę na wakacyjny zastój i fakt, że jest tylko jedna polonizacja, a te zwykle podbijały statystykę, wcale źle nie jest. Szczególnie że trafiło się kilka tytułów z gierkowej pierwszej ligi polskich ro... graczy. :)



Profesor udowadniał, że gry komputerowe to otchłań grzechu. Grzechu to by się nawet ucieszył, ale go nie było w pokoju bo poszedł zrobić sobie nowej herbaty i kąpek z pomidorem.

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 13 GIER

FPS 3	RTS/strategia.....2	Tycoon 1
Polonizacja 1	Samochodówka 1	
RPG/MMORPG.....2	TPP/akcja.....3	

Ancient Wars: Sparta

Gatunek: RTS
Podobne do: cyklu Age of Empires
Wymagania: Win 2k/XP/Vista, procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 7
Demo: 07/07
Strona w CDA: 080

Od Gregoriusa: Sparta na topie! Dość trudny, ale w sumie niczym szczególnym nie-wyróżniający się RTS z całkiem ładną grafiką. Produkcja niezależna od „300", co dla niektórych może być zaletą. Nawet wciąga!

Mac Abra: Ja jednak wolałbym pójść na „300". Dla mnie bliżej 6 niż 7, do czego walnie przyczyniła się AI komputera, a szczególnie pathfinding tudzież za duża jak dla mnie „klikologia" w czasie grania.
gem: Ciekawe, czy klikologia podoba się w Clicku...
Smuggler: To już w końcu wiem, o czym jest „Dywizjon 303"!
Ghost: Spokojnie, spokojnie. Najpierw postaraj się zrozumieć, o czym są czterej pancerni, zanim zabierzesz się za tak duże rzeczy jak dywizjon 303.
CormaC: Najpierw niech mi ktoś wytłumaczy, jak oni się wszyscy zmieścili w czołgu, w dodatku z psem.
Hut: To może niech zacznie od samego psa?
al: Irasiada zostaw w spokoju, ty polityczny podżegaczu!
Qn`ik: A co z Szarą, która miała siedzieć?
eld: Podłość ludzka nie ma granic!

Bet on Soldier Black–out Saigon

Gatunek: FPS
Podobne do: B.o.S: Blood of Sahara
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 6
Strona w CDA: 084

Od Siekiery: Drugie oficjalne rozszerzenie nie powala. Choć jest 2 razy dłuższe i tańsze od Blood of Sahara, nic nowego do serii nie wnosi, przez co wciąż pozostaje grą skierowaną głównie do fanów podstawki.

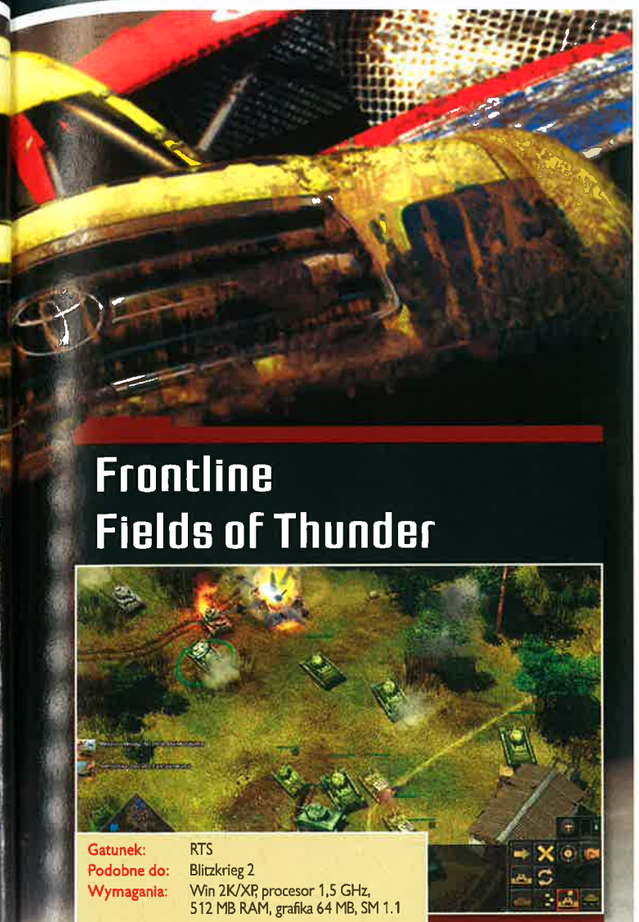
Smuggler: Pograć się da...
Mac Abra: Ale na szczęście przymusu nie ma. Tak między nami to bardziej wciągnął mnie Instynkt z naszego coverka. Aż bym to zrecenzował, tylko głupio jakoś w tym samym numerze...
gem: Ciekawe, czemu instynktownie wyczuwam kryptoreklamę, Mac... ;P
Qn`ik: A wiesz, że on chyba tak na serio? Nie wiem, w Instincta nie grałem, ale niepokoi mnie, że to gra ludzi od You Are Empty...
eld: Biednym dziś nikt nie ufa.
Ghost: Jak w grze nie ma czołgów, to ty lepiej tego nie ruszaj. Jeszcze napiszesz, że z Abramsem to byś te misje przeszedł w kilka minut.
Hut: A jak podstawka nie ma fanów, co wtedy?
al: To wtedy można jeszcze zwalać na fajny francuski klimat, a właściwie Francuzek.
Smuggler: Tja, najpierw klimat, a potem klimatkerium czy jakoś tak...

Colin McRae DiRT

Gatunek: samochodówka
Podobne do: serii Colin McRae Rally i ToCA: Race Driver
Wymagania: Win XP, procesor 3 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 3.0
Ocena: 8+
Demo: 06/07
Strona w CDA: 058

Od gema: Nowa formuła off-roadu w DiRT pozwala brać udział w sześciu dyscyplinach, z których rajdy WRC wcale nie są najciekawszą. Mam przy tym wrażenie, że to taki swoisty test drive przed DiRT 2 – niezrównany, jeśli idzie o oprawę audiowizualną, ale zarazem zaskakująco nieporadny, gdy przychodzi do rozgrywki single i zwłaszcza – multiplayer. Niemniej warto!

Mac Abra: Tak sobie myślę, że jednak CMR 2 to było to – przynajmniej dla mnie. Wszystko potem to już takie barokowe udziwnienia... Teraz twórcy próbują znaleźć „nowe brzmienie" dla tej gry. Czy z powodzeniem? Szczerze mówiąc, nie wiem, na to trzeba z pół roku, by nabrać dystansu.
Hut: Nowe brzmienie rządzi! A DiRT 2 to już w ogóle przejdzie do historii gatunku.
al: Fakt, choć już teraz spokojnie można go porównać do ToCA – jak dla mnie, DiRT to krok w bardzo dobrym kierunku.
Qn`ik: A ja, patrząc na poczynania chłopaków, nie rozumiałem tylko jednego – ta gra nie jest aż tak brudna, jak bym chciał. Liczyłem, że poczuję się jak umorusany prosiak, a tu momentami tylko trochę się okurzyłem.
eld: Kochane dzieci, pamiętajcie – PO ZAKOŃCZENIU GRY W DiRT KONIECZNIE UMYJCIE RĘCE!!!



Frontline Fields of Thunder

Gatunek: RTS
Podobne do: Blitzkrieg 2
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 7
Strona w CDA: 066

Od Gregoriusa: Jeśli lubisz serię Blitzkrieg, graj w ciemno. W innym razie rzuć chociaż okiem, bo choć nieco wtórna i zdecydowanie zbyt trudna, przylepisz się do niej jak mina magnetyczna do czołgu. No i najważniejsze – zapewne będzie to ulubiona gra rodzeństwa Kurskich, co przecież nobilituje i to jak mało co!

Mac Abra: Może być i trudne, byle z sensem było – ja dla przykładu grając zgodnie ze wszystkimi regułami strategii w CoH dostawałem łomot w misji na czas... bo brakowało czasu. Więc zagrałem „po erteesowemu" (kupą i do przodu) – i co? Zaliczyłem misję. Na szczęście tylko jedna taka była.
al: A bo to w historii wojskowości nigdy nie było bezsensownych (z punktu widzenia reguł) ataków? To nie szachy, to je wojna. ;P
Smuggler: Taka czkawka po Blitzkriegu z czołgami w roli głównej. Mnie nie powaliła. Chyba że poziomem trudności.
eld: Proszę mi tu... yyyyyyy... nie imputować!
Ghost: Gra nie, ale czkawka tak. Mimo że poziom trudności czkawki oceniam na 4 w 10-stopniowej skali.
gem: Ciekawe, jak stopniuje się czkawkę? Na morzu w skali Beauforta, a na lądzie – Richtera?
Qn`ik: A jedno megaczknięcie to implozja planety?
CormaC: Może tzw. wielki wybuch był tak naprawdę wielkim czknięciem?
Smuggler: Z tego, co ja pamiętam, megaczknięcie zwykle zapoczątkowuje... eksplozję, gejzer wręcz. Choć to w sumie zależy od imprezy.

WCG
WORLD CYBER GAMES
City of Seattle

WCG 2007
WORLD CYBER GAMES

WEJDŹ NA
www.wcg2007.pl

WYGRAJ WYJAZD
NA FINAŁ ŚWIATOWY
DO SEATTLE!

SPONSOR ŚWIATOWY
SAMSUNG
PATRONAT HONOROWY
Miasto Stołeczne Warszawa
SPONSORZY, PARTNERZY I PATRONI MEDIALNI
XBOX 360. EA D-Link CENEGA
EMPiK Multikino VOBIS DIGITAL GamesNet
onet.pl CHIP PLAY TV Marketing more

RETRO--ACTION CDA 11/99

TAK, TEN numer też zapewne zapadł w pamięci fanom. Nie dzięki cenie – 14,99 zł (*) czy liczbie CD (2) ani nawet pełnym wersjom: Steel Panthers 2, GTA: London 1961 (i Magix Music Maker). Nie, to, co zaszokowało ludzi, to liczba stron. CDA 11/99 miał ich 196... i tak już zostało na prawie dwa lata. Tak wielka objętość pisma spowodowana była tym, że wówczas CDA miało ambicję zostać „jednym pismem o wszystkim" – oprócz działu growego ok. 80 stron poświęconych było na sprzęt i poradniki. Potem niektórzy kręcili nosem na te porady, że są w stylu „jak zmienić tapetę" – ale ta liczba stron... ech... do dziś taki 200-stronicowy CDA trzymany w łapkach budzi szacunek.

Podobnie z zapowiedziami: 24. W tym jednak chyba tylko Deux Ex (no dobra, Settlers oraz Alone in the Dark 4) budzą żywsze emocje. W betatestach GTA 2 i Napoleon 1813. Recenzji od groma – bo 25, ale w większości to jednak gry, które niespecjalnie przetrwały próbę czasu. Kto dziś np. pamięta Underworld, Aztec, Lego Racer (a dostał 9/10!) czy Pandora's Box? Ale i tu trafiały się perełki: Re-Volt (9/10 i znak jakości), Homeworld (10/10, znak jakości!), Driver (9/10 i znak jakości), Starfleet Command (9/10), Castrol Honda Superbike 2000 (9/10 i znak jakości), Civilization 2: Test of Time (tylko 7/10). Dużo tych 9 i znaków jakości...

A co w newsach? Max Payne jednak będzie (choć wielu już w to wątpiło). Zapowiada się też Fallout 3 (hehe). Warcraft 3 nie będzie RTS-em, a raczej RPG/RTS. Premiera Diablo 2 jeszcze w tym roku (jaaasne), a 4. część Mortal Kombat dopiero za rok. Coś się tam przebąkiwało o The Longest Journey. Za to premiera drugiej odsłony Colina pewna – pytanie tylko, kiedy. Coś już wiadomo o filmie na motywach Tomb Raidera. Engine Unreala zakupiła firma, która zamierza na nim zrobić program dla... architektów. id Software bąka cosik o remake'u Wolfensteina.

W Suflerze 2 solucje (Jack Orlando, Hopkins FBI), w Śwince Incubation i Broken Sword 2. Dalej Pomocna Dłoń, Action Net, Scena, Na Luzie, reportaż z targów ECTS, tekst Mr Jediego o mechach... w anime. Potem troszkę kursów (Pascal), obsługa Magix Music Makera, nieco testów użytków... i wspomniany już dział poradnikowy. Jak się tak z dystansu patrzy, owe porady (głównie tłumaczenia z angielskiego PC Formata) złe nie były, choć ich layout jakoś nie do końca pasował do CDA.

Potem testy sprzętu – i tu warto wspomnieć o praprzodku Konfiguratora, w którym sprawdzano maksymalnie wypasiony zestaw (7600 zł – do dziś duża kwota, a wtedy niemal kosmiczna). I co? W Quake'u 2 w 1024 x 768 sprzęt wyciągał aż 58 klatek. Woow. :)

A potem jeszcze AR i Tipsy... i to koniec. Nawet 200 stron kiedyś się musi skończyć, nie?

(*) Byście za bardzo nie zazdrościli, od kolejnego numeru cena wzrosła o bodaj 2 złote.

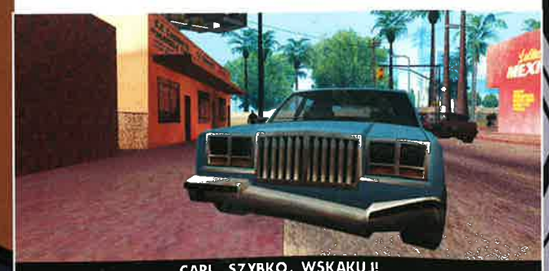
GTA: San Andreas

Przestańcie! Co robicie? Carl, Brian, przestańcie!

Gatunek: akcja
Podobne do: GTA: VC, GTA III
Wymagania: Win 2K/XP/Vista, procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 8+
Strona w CDA: 087

Od Qn`ika: No i się doczekaliśmy – po dwóch latach 'homie' stał się „ziomem"! Poza tym, że obsuwa jest zdecydowanie za duża, a cena raczej nie stała się w tym czasie „budżetowa", wszystko prezentuje się całkiem dobrze.

Mac Abra: Lepiej późno niż wcale...
Smuggler: Lepiej wcale jak źle... ale że to jest OK, to lepiej... lepiej... lepiej skończę.
gem: Ciekawe, po jakim czasie „ziom" staje się „brachem"?
al: Do IV już wcale nie tak daleko, więc kto wie...
eld: Allor właśnie się przyznał, że w tym roku wreszcie zdał do IV klasy. Brawo!
CormaC: Bardzo sympatycznie wydana gra – cieszę się, że mogłem ją dołączyć do kolekcji. Wątpię jednak, bym zainstalował ją w wersji polskiej – podziękuję za „Na całe życie, ziom!" i zostanę przy angloję-zycznym ziomalskim bełkocie.



CARL, SZYBKO, WSKAKUJ!

Halo 2

Gatunek: FPS
Podobne do: inne strzelanki, a szczególnie Halo
Wymagania: Vista, procesor 2 GHz, 1 GB RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 6
Strona w CDA: 054

Od Allora: miało być super, a jest tylko zjadliwie – i to pod warunkiem, że Vistę już masz, a grę dostaniesz w prezencie. Bo wydawanie 250 złotych na tytuł, który wygląda gorzej niż dowolna duża strzelanka z ostatnich trzech lat, to gruuuuba przesada.

Smuggler: Wielkie mi halo...
Mac Abra: Jak tak mają wyglądać gry na DX 10 i Vistę, to ja wolę DX8 i Win 98.
eld: Ja tam czekam na DX666.
gem: Ciekawe, kiedy Microsoft pojmie, że praktyki, jakie sprawdzają się na konsolach, na PC z różnych względów nie mają prawa bytu... Chyba nieprędko...
Qn`ik: A wydawałoby się, że Microsoft ma jako takie doświadczenie na PC. W końcu kilka tych Windowsów sprzedali...
CormaC: Obstawiam, że jeśli jeszcze nie pojął, to może już nie pojąć. Jakby to coś kosztowało 149 zł, byłoby to nawet zabawne. Ale żeby 249 zł...
Smuggler: Iiii-LEEEEEEEEEEE? Poje...chana cena! A nawet po...paprana. Vista za wolno schodzi czy jak? Za 49 zł to mógłbym zacząć rozważać, czy to ma sens. Ale za 249 to... e, lepiej skończę, oni mają dobrych prawników... 249 złotych... nieeee...

Hospital Tycoon

Gatunek: ekonomiczna/sim
Podobne do: Theme Hospital
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena: 6
Strona w CDA: 074

Od Huta: Nowy, co nie znaczy, że nowoczesny, remake starego Theme Hospital. Peter Molyneux wiedział, jak się robi takie produkcje – panowie z Deep Red Games niekoniecznie. Gra się przyjemnie, ale krótko – naprawdę lepszy jest oryginał.

al: Zaprawdę powiadam wam, oryginał lepszy w pamięci Huta jest, ale weryfikować się tego nie ważcie, bo... piksele was zabiją!
Qn`ik: A wcale bo nie! Wiem, bo grałem ostatnio – poza archaicznym interfejsem (z wyglądu) Theme Hospital nie stracił nic na grywalności.
Smuggler: Zabawy w doktora... no cóż, bywało... ale daaawno temu.
CormaC: „Ech, pamiętam, jak miałem 50 lat...".
Smuggler: Lepsze to niż „to było miesiąc temu, jak mi mleczny ząb wylecia!". :P
gem: Ciekawe, czy i dziś znaleźć można jeszcze tak uległe... pacjentki...
Smuggler: Można, ale teraz to dużo więcej zachodu wymaga. :)
Mac Abra: Wolę oryginał, czyli Theme Hospital. A nawet Life & Death, choć do dzisiaj mam traumę, jak sobie przypomnę faceta, któremu usiłowałem wyciąć ślepą kiszkę – a zapomniałem go znieczulić. Brrr.

BARANEK SHAUN
Ghost

LUBIĘ oglądać kreskówki i jak mam okazję, to to robię. Zauważyłem niepokojącą tendencję, że coraz więcej filmów animowanych opiera swoją fabułę o różnego typu walki, konflikty, krzywdę i związaną z nią zemstę. Choć na koniec często jest jakiś ładny i pożyteczny morał, to żeby do niego doprowadzić, trzeba nieźle dołożyć różnego typu złoczyńcom. Nawet w pozornie humorystycznych bajkach co chwilę zrzuca się bohaterom jakieś przedmioty na głowę, wyrzuca z wysokich budynków, przejeżdża walcem, wręcza eksplodujące niespodzianki czy pakuje do klatek z groźnymi zwierzętami.

I spośród tego natłoku brutalności gwiazdką nadziei jest seria filmików o Baranku Shaun, stworzona przez studio Aardman Animation, które znane jest przede wszystkim z Wallace & Gromit. Cwanemu barankowi i jego przyjaciołom też przytrafiają się różne przygody, niektóre niemiłe, ale poziom brutalności jest zdecydowanie niższy niż gdzie indziej. Seria w fajny sposób udowadnia, że by było śmiesznie, wcale nie trzeba zrzucać komuś fortepianu na łeb. Moja lepsza połowa nie lubi kreskówek, ale Baranka Shauna ogląda wręcz obowiązkowo. Chichocze przy tym do łez. Humor w tej bajce jest tak uniwersalny, że choć bohaterowie nie mówią (owieczki, jak to zwykle one, beczą) i tak wszyscy wiedzą, co jest grane. Teraz dużo lepiej wraca mi się z pracy, bo wiem, że niedługo po przyjeździe do domu będę mógł zobaczyć kolejne odcinki z przygodami cwanego baranka i dzięki temu popołudnie od razu robi się weselsze.

Kto ma Cartoon Network, temu polecam. :)

MENGELISTA
MAC ABRA

NIE, NIE będę się tu rozpisywał o aferze „Mengele" (zakładam, że ją znasz. Jeśli nie – nie ma chyba sensu, byś dalej czytał/-a). Ja z innej beczki – jak wiadomo, rządy się zmieniają, ale policja jest wieczna. I po czystkach na szczytach władzy wiernie służyć będzie nowym władc... władzom. I może się nagle okazać, że dzisiejsi 110% czyści i uczciwi mocodawcy okażą się wrednymi aferzystami, szkodnikami, zdrajcami, łże-elitami, a nawet liberalnymi polskojęzycznymi masonami wiadomego pochodzenia. Krótko mówiąc – trzeba będzie prowadzić wobec nich dochodzenia, znaleźć na nich haka itd. Zatem już dziś spieszę podrzucić naszym CBA-menom i innym tego pokroju „psom gończym" parę przydatnych kryptonimów. Rzecz jasna, zupełnie nieobraźliwych i w żaden sposób niewyrażających stosunku prowadzących śledztwo do skazane... obserwowanego. No i naturalnie w żaden sposób do nikogo nienawiązujących. Ot, takie w 100% przypadkowe skojarzenia. W razie czego, chłopaki, nie krępujcie się, są wasze. W paru przypadkach macie nawet kilka dla tej samej osoby, znajcie mą dobrą wolę.

Frankenstein/Konina/Wróg Gombrowicza
Burak/Mulat/He-he-he
Pisiorek/Mlasku-Mlasku/Napoleonek
Klon pisiorka/Sługa brata
Tłusta Gocha/Włoszczyzna/Peronowy
Grzybica/Purchawa/Schizmatyk/Maybach
Luis Porn/Rozwodnik/Wkamaszник
Jacuzzi/Wodnisty Chłoptaś/Odczyn Dodatni
Plotkuratorek/Gniewna Grzywka
Sfatygowana .
Macior/Paranoikiewicz/Savonarola
Teletubiśka

A tu parę propozycji na dzisiejsze czasy.

Cyklon B – na wypadek jakiejś afery związanej z przemysłem gazowym
Targowica – na wypadek problemów z likwidacją targowiska na Stadionie X-lecia
Jewereje – gdyby trzeba było śledzić tych, którzy są za wprowadzeniem euro w Polsce
Szmalcownicy – gdyby ktoś coś mieszał w rolnictwie bez zgody Leppera
Buc/Baran/Patafian/Idiota – gdyby trzeba było szukać w CBA winnego wymyślania idiotycznych kryptonimów

PS Przepraszam mających różne ode mnie poglądy za dość agresywny wydźwięk tego felietoniku. Ogólnie staram się na tematy polityczne wypowiadać spokojnie(j)... ale czasem po prostu ręce opadają.

QN`CIK ...NOSTALGICZNY

PRZYCHODZĄ takie chwile w życiu mężczyzny, że musi się rozliczyć z przeszłością i młodzieńczymi marzeniami. Jeszcze nie tak dawno temu (no, tak z 10 lat) marzyłem, że kiedyś będę miał własny, niedzielony z nikim komputer. Że nikt nie będzie mi zwracał uwagi na niestosowność siedzenia do późnych godzin, a nawet budzenia się w środku nocy i wstawania po to, by sobie zagrać czy coś popisać. Nie wiem czemu, zawsze takie zachowanie wydawało mi się wyznacznikiem dorosłości i wolności. Wreszcie: mając kilka lat obiecywałem sobie, że jak dorosnę i zacznę sam zarabiać pieniądze, nakupuję sobie całą masę batoników i będę je jadł bez ograniczeń! I co?

Komputer mam, ale staram się go maksymalnie unikać po przyjściu z pracy. Nie zawsze się to udaje, ale nie jest to dla mnie w żadnej mierze powodem do radości. W środku nocy mam ciekawsze rzeczy na głowie niż myślenie o tym, by wstać – niekiedy trzeba by wręcz dźwigu bądź spychacza, by mnie ruszyć z miejsca. No i wreszcie: stać mnie teraz na więcej batoników, niż byłbym w stanie zjeść, ale nawet przez myśl mi by nie przeszło, by spałaszować więcej niż dwa pod rząd. Hej, jaki ja już jestem stary!

[Mac Abra: Powiedział Qn'ik, lat 24. Pogadamy za kolejnych 20... :/]

Lost Planet Extreme Condition

Gatunek:	akcja
Podobne do:	MDK
Wymagania:	Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB, SM 3.0
Ocena:	9
Demo:	06/07
Strona w CDA:	062

Od CormaCa: Ufff... Choć sceneria Lost Planet jest mroźna niczym Hoth, całkowicie ochłonąłem dopiero kwadrans po ostatniej walce. Powiem tyle – jeśli lubicie intensywne wymiany ognia, efektowne eksplozje, mechy i ogromnych bossów, MUSICIE zagrać w Lost Planet!

Smuggler: Taki współczesny MDK na maksa.
Mac Abra: Efektowne wizualnie, ale na dłuższą metę nuż.. nurząc... nieco męczące. Ale by z godzinkę pograć, to owszem, owszem.
eld: Fikcja musi być prawdopodobna, by była prawdą.
Ghost: Mechami?!? Godzinkę?!?! W godzinkę to się nawet dobrze działek nie da zagrzać!
CormaC: Akurat mechy to nie jest podstawa rozgrywki w LP.
gem: Ciekawe, jak wielu spośród czytających te słowa kojarzy jeszcze BattleTecha...
Mac Abra: Albo Stefana Ziębipoda? Bo ja wcale.
Qn`ik: A jak wielu spośród piszących?
Hut: Biorąc pod uwagę gabaryty, lepsze byłoby pytanie, ilu jeszcze pamięta Heavy Gear?
al: Pamiętam i Heavy Geara, i BattleTecha (ten pierwszy jest jednak mniejszy, za dużo masła jadłeś, Hut), co wygrałem?
CormaC: Geriavit Pharmaton.
Smuggler: Doceń to, bo od ust sobie odjął.
CormaC: Te zgorzkniałe żarty... ;p

Phantasy Star Universe

Gatunek:	RPG
Podobne do:	Final Fantasy, Guild Wars
Wymagania:	Win 2K/XP, procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.3
Ocena:	6
Strona w CDA:	068

Od Huta: PC-towa wersja konsolowej – i japońskiej! – gry RPG. Niestety fanów Baldur's Gate'a czy Two Worlds raczej do siebie nie przekona – jest dość monotonna, liniowa i maksymalnie „mangowa".

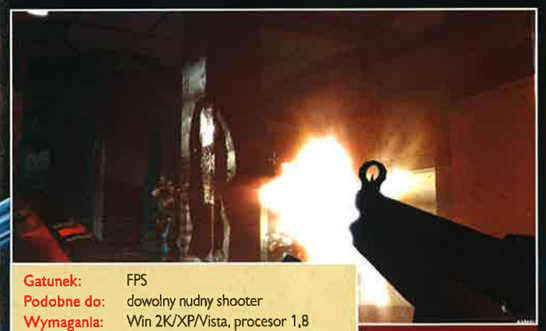
al: Akurat liniowość i mangowość to zalety, ale jakoś japońskie RPG-i znacznie lepiej smakują na konsolach...
Qn`ik: ...ale poza Alem wszyscy u nas się dobrze czują...
Smuggler: Japońskie RPG i do tego MMO? Ha, ha, ha (straszny śmiech). To chyba gra ideał, gdybym chciał zdefiniować „w co na pewno nie zagram".
alkohochlik: stereofotogramometria wstecznie szędzielona doczkliwie wydrwiglasta do dziumbania dorosła!!!!!!!!
Mac Abra: Dodajmy, że do tego koreańskiej produkcji.
gem: Ciekawe, czy również, jak nowy samochód Cormachego, made by Hyundai...
eld: Życie to sen wariata, a jak się przyprawi, to zmienia się w kolorowy telewizor.
Smuggler: Mówiłem mu, by nie zagryzał tranu tik-takami, ale nie posłuchał.

LATO STARUSZKÓW
eld

OKRES wakacyjny to zastój nie tylko w świecie gier, ale także muzyki. Wprawdzie przez całą Europę (z wyjątkiem Polski) przetaczają się festiwale pod gołym niebem, ale płyt wychodzi jak na lekarstwo. Zwyczajnie w lecie nie ma za bardzo czego słuchać. W tym roku jest podobnie, ale na szczęście na wakacje premiery płyt zaplanowały trzy komanda dziadków, którzy od 20 lat z entuzjazmem nawalają w instrumenty. Chodzi o Entombed z 'Serpent Saints', Gorefest 'Rise to Ruin' i Amorphis 'Silent Waters'. Wszystkie trzy zespoły, chociaż grają nieco inną muzykę, mają wiele wspólnych cech. Po pierwsze, na początku lat 90. parały się bezkompromisowym death metalem. Po drugie, z biegiem lat ewoluowały w stronę rocka. Po trzecie, wszystkie grupy na poprzednich płytach skręciły ponownie w stronę cięższych klimatów. Efekt? 'Serpent Saints' to bodaj najbardziej prymitywne dzieło Entombed, mocno osadzone w oldskulowym death metalu. Jeszcze bardziej rzeźnicki jest album Gorefest, który swoim ciężarem i szybkością przebija chyba nawet 'False' i 'Earse'. I wreszcie Amorphis z płytą bodaj najbardziej zróżnicowaną w całej dyskografii. Od growlingu i ciężkich gitar po akustyczne fragmenty z ciepłym śpiewem. Latka lecą, a tym panom grubo po trzydziestce dalej chce się machać łbem i torturować instrumenty. Tak jak wtedy, gdy byłem nastolatkiem, tak i teraz potrafią dostarczyć dużo radości swą muzyką. Również latem, gdy w muzyce niewiele się dzieje.

PS Dla tych, którzy dalej nie kumają, o co chodzi z metkownicą (tekst o deadline'ie z 04/07), małe wyjaśnienie. To mój ostatni tatuaż. Napis znaczy 'Anastasia', czyli drugie imię mojej żony.

Red Ocean



Gatunek:	FPS
Podobne do:	dowolny nudny shooter
Wymagania:	Win 2K/XP/Vista, procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, SM 1.1
Ocena:	4
Demo:	SPEC 01/07
Strona w CDA:	082

Od elda: Baaardzo przeciętny shooter, chociaż zapowiadany był jako hit. Liniowy i nudny. Jakieś 5 minut po wyjściu z gry zapomnicie o jego istnieniu.

Smuggler: Ocean nudy.
CormaC: A konkretnie dno tego oceanu.
Mac Abra: Czerwono się przed oczyma robi, bo człowieka krew zalewa po kwadransie. Ale jeśli zbierasz gry z kretyńskim AI, to masz perełkę do kolekcji.
Ghost: Allor!!! Mac Abra nazwał cię kretyńskim!!! Pancernij mu fausta w czółko.
al: AI a AI to – wbrew temu, co widać – niezupełnie to samo. :P
CormaC: Owszem – Artificial Inteligence czasem robi coś z sensem. :)
Qn`ik: A po gębie nie chcesz? Jak można przyrównywać Ala do jakiejkolwiek inteligencji?! On nie ma z nią nic wspólnego!
gem: Ciekawe, ile oceanów dałoby się wypełnić zmarnowanym potencjałem Red Ocean...
eld: A to jest butelka z XVI wieku, w której przechowywano wódkę i rozpijano nią chłopów pańszczyźnianych.
Smuggler: Tja, nabywcy gry czują się w tę butelkę nabici.

GRA NUMERU 07/2007

Labtec

W konkursie do wygrania

1 x Labtec Wireless Optical Mouse 800
Mysz, która działa płynnie i niezawodnie na niemal każdej powierzchni, a przy tym nie ma krępujących ruchy kabli. Optyczny sensor 800 dpi gwarantuje precyzję śledzenia ruchów, i to bez potrzeby użycia podkładki. Kształtna i miła w dotyku obudowa z kompozytów zwiększa komfort pracy, i pasuje równie dobrze do lewej, jak i prawej dłoni. Bezprzewodowość, prostota, skuteczność i styl.

2 x Labtec Webcam Pro
Niewielka, łatwa w instalacji i niezawodna kamera Labtec@ Webcam pozwoli ci na transmisję filmu, obrazu i dźwięku za pomocą wbudowanego mikrofonu. Dzięki załączonemu oprogramowaniu możesz kontaktować się ze znajomymi, prowadzić wideokonferencje czy też używać kamery jako narzędzia monitorującego pomieszczenie dzięki wbudowanemu sensorowi ruchu.

2 x Labtec Power Wireless Desktop Plus to kompletny zestaw umożliwiający wykorzystanie w pełni technologii optycznej. Miękka klawiatura oferuje aż 19 klawiszy skrótu, dzięki którym za jednym naciśnięciem można uruchomić przeglądarkę internetową, sprawdzić pocztę itd. Mysz optyczna (800 dpi) zapewni komfortową pracę, a czterokierunkowy przycisk przewijania czyni ten produkt jeszcze wszechstronniejszym. Odbiornik pełni również rolę ładowarki, a wskaźniki na klawiaturze i myszy uprzedzają użytkownika o słabym stanie baterii.

By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
A. 12 B. 22 C. 13

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu: CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), a ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Numeru – i wyślij pod numer **7164**!
Na zgłoszenia czekamy do **6.08.2007 r.**

SPIS GIER

01 Ancient Wars: Sparta
02 B.o.S: Black-out Saigon
03 Colin McRae: DiRT
04 Frontline: Fields...
05 GTA: San Andreas PL
06 Halo 2
07 Hospital Tycoon
08 Lost Planet: Extreme Condition
09 Phantasy Star Universe
10 Red Ocean
11 Resident Evil 4 PL
12 SpellForce 2: Władca Smoków
13 Surfs'Up

Wyniki GW 5/2007
Grą numeru 5/2007 został S.T.A.L.K.E.R. PL
Nagrody, sprzęt ufundowany przez firmę Labtec, otrzymują: Patryk Smoleń, Kraków; Tomasz Stasiuk, Siedlce; Marzena Sadownik, Żagań; Bartosz Anaszewski, Legnica; Piotr Brzeziński, Gorzewo; Sebastian Kaleta, Hel; Gratulujemy!

Resident Evil 4 PL

Gatunek: survival horror
Podobne do: w niewielkim stopniu do poprzednich RE
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 9
Strona w CDA: 086

Od Siekiery: To jeden z tych nielicznych przypadków, kiedy naprawdę warto było troszkę dłużej poczekać na wersję PL. W związku z przedłużającymi się pracami lokalizacyjnymi do rodzimego wydania załapała się zbawienna łatka, dzięki której otrzymujemy RE4 w diametralnie zmienionej oprawie. Cieszy również sama polonizacja, pozbawiona potknięć większego kalibru, oraz bonusy dołączone do zestawu.

Smuggler: No patrz pan, dla mnie „patch to poprawi" to był do tej pory po prostu głupawy wykręt developera używany, by dociekliwy recenzent w końcu się odczepił. A tu proszę, rzeczywiście patch odmienił grę!
Qn`ik: A mnie – po zobaczeniu screenów – odjęło mowę. To naprawdę dwie zupełnie różne gry!
Mac Abra: Wymagania sprzętowe też poprawił. Ale cieszę się, że RE4, który dostaną polscy gracze, wygląda tak, jak powinna wyglądać gra w XXI wieku.
Ghost: W odróżnieniu od Mac Abry, który nadal wygląda, jakby właśnie wysiadł z czołgu. Nawet ślady hełmofonu nadal są widoczne.
Mac Abra: To nie hełmofon, zdjąłem go kwadrans temu.
gem: Ciekawe, w jaki sposób Mac w końcu zemści się na Ghoście?... ;)
Mac Abra: 'Call Ghostbusters' (i tu motywik muzyczny).
al: Hmmm, wolę sobie nawet nie wyobrażać...
eld: A miało być tak pięknie. Wywiady miały być, wizyty w zakładach pracy...
CormaC: Różnica w grafice przed i po patchu jest naprawdę zaskakująca.

SpellForce 2 Władca Smoków

Gatunek: RTS
Podobne do: Spellforce, Spellforce 2
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 1.3
Ocena: 9
Strona w CDA: 072

Od elda: Dla fanów pozycja obowiązkowa; dla grzeszników, którzy nie znają jeszcze SpellForce'a, szansa na odkupienie. Bez dwóch zdań to jedna z ciekawszych gier ostatnich lat.

Mac Abra: Jak już Eld coś chwali, i to nie jest WoW, to choćby z ciekawości warto sprawdzić „jak to się je".
Ghost: Eld w ogóle jakoś złagodniał. Tylko patrzeć, jak sobie wazonik z kwiatuszkami na biurku postawi.
gem: Ciekawe, jak na człowieka wpłynąć może inna... muzyka. =)
eld: Muzyka pozostała bez zmian. Nie planuję zmieniać gustów muzycznych do śmierci. Podobnie jak aktualnej żony. Ja swój ideał już mam.
Smuggler: ...Znowu?
CormaC: „Aktualna żona" – jak to ładnie brzmi. :)
Qn`ik: Ale „temporalna" brzmiałoby mądrzej.
Smuggler: Temp... nieważne, w każdym razie ciekawe słówko, freudowskie wręcz.
al: „Muzyka duszy" – swoją drogą, polecam, całkiem niezły kawałek ze „Świata Dysku".
Mac Abra: Mnie tam muzyka Elda dusi.

Surf's Up

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: THPS
Wymagania: Win XP/Vista, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, SM 2.0
Ocena: 6
Strona w CDA: 078

Od Qn`ika: Tony Hawk to to na pewno nie jest, ale grało mi się bardzo przyjemnie. Niestety tylko przez trzy godziny, bo tyle wystarcza, by ukończyć całość.

Smuggler: „Ujrzeć pingwiny na deskach surfingowych" – będzie ostra impreza w weekend.
Mac Abra: Ot, kolejna egranizacja – bez polotu, bez specjalnej grywalności, poprawna, ale bez jaj. Nawet pingwinich.
Ghost: Pingwina w komputerze uznaję tylko w postaci odpowiedniej dystrybucji.
al: Taaa, bo darmowa. A ta darmowa nie jest i po 2 godzinach się kończy...
gem: Minęła właśnie ósma. Najwyższy czas, by pingwin na waszym komputerze eksplodował.
Hut: Eksplodujący pingwin? Fuj!
eld: Witja wierzchem jedzie. Nie może być... Na kocie?!
Smuggler: Ale ta darmowa gierka, w której się rzucało pingwinami, fajna była.
Qn`ik: A wiecie, że wszystkie moje komentarze w tym Gamewalkerze zaczynały się od „A"? To ci dopiero.
Mac Abra: Nie przejmuj się, pozostałe literki też kiedyś opanujesz.
CormaC: Jak zasponsorują "Ulicę Sezamkową". :)

WSPÓŁCZESNY „MIŚ"

CormaC

ZKUPNEM samochodu – prócz radości z nabycia wymarzonego cacka – wiążą się niestety pewne formalności. I tak udałem się do wrocławskiego urzędu miejskiego, aby kupiony wóz zarejestrować. Wstałem o godzinie 5.00 rano, dzięki czemu o 6.00 stanąłem pod wejściem do urzędu jako sześćdziesiąta-któraś osoba. Zaprawieni w bojach kolejkowi „stacze" przynieśli ze sobą składane krzesełka. W ciągu dwóch godzin, które upłynęły do otwarcia urzędu, kolejka wydłużyła się niemal trzykrotnie. Tuż przed 8.00 przyszli ją obejrzeć urzędnicy. „Ho-ho... Ładnie dzisiaj...", że zacytuję jednego z nich, wyraźnie ubawionego widokiem ok. 200 osób stojących na ulicy. Kwadrans po 8.00 stałem się szczęśliwym posiadaczem numerka R58 (nie wszyscy czekali do rejestracji pojazdu). Spora część kolejkowiczów nie załapała się w ogóle, ponieważ wydano tylko 130 numerków typu R. Teoretycznie rejestracją samochodów zajmuje się 16 okienek. 2 z nich jednak przyjmują tylko wpłaty. 4 kolejne były od rana zamknięte. Jedno zacięło się po 40 minutach na numerku R29, „obsługiwało" go przez ponad godzinę (nie było przy nim nikogo), po czym kobitka w ogóle je zamknęła i poszła w cholerę, by już się nie pojawić. Niedługo potem to samo stało się z innym stanowiskiem. Między tymi, które przyjmowały interesantów (mniej więcej trzech na godzinę na okienko – bo mało kto wpadnie na to, by wniosek wypełnić WCZEŚNIEJ, a nie przy urzędniku), krążyła jakaś osobniczka (kierowniczka?) i zagadywała pracowników. Ok. 9.15 zaczęły się masowe przerwy – paniusie brały kubeczki i udawały się na kawkę. Faktycznie – po godzinie „pracy" trzeba wciągnąć kofeinkę, bo inaczej omdlenie z wyczerpania murowane... Generalnie wszystkie te stanowiska obsługiwały jednocześnie ze czterech interesantów. Wyszedłem z urzędu około południa. Licząc od momentu zajęcia miejsca w kolejce prosta czynność rejestracji wozu zabrała mi prawie 6 godzin (a jeszcze muszę odebrać nowy dowód rejestracyjny). No, do ciężkiej cholery – czy nie da się tego jakoś ucywilizować?! To byłoby śmieszne, gdyby nie było żałosne.

SIENKIEWICZ – ŚMIERDZI!

Smuggler

TO TAKA refleksja na temat kanonu lektur szkolnych, którymi usiłował nas uszczęśliwić Wielki Edukator. I tu od razu wyjaśniam, że jestem WIELKIM fanem – ba, fanatykiem książek Sienkiewicza, a już szczególnie Trylogii. (Pierwszy raz czytałem ją mając lat... 9, bo w TV leciał „Pan Wołodyjowski", a ja byłem ciekawy, co będzie dalej. I od niego zacząłem. Stąd, prawdę mówiąc, „skonfundowany byłem wielce", gdy w kolejnym tomie zdjętym z półki Wołodyjowski, który wcześniej przecież zginął, żył sobie w najlepsze i do tego jeszcze był kawalerem. Dopiero po jakimś czasie zajarzyłem, że czytam Trylogię od końca.) I do dziś zaliczam ją raz na rok/dwa. Po co? Jako odtrutkę na okropną polszczyznę, która nas obecnie otacza. Nie mam też nic przeciwko „Krzyżakom", a nawet trawię „Quo Vadis", choć to już z pewnym trudem, bo bigoteria, która aż kapie z niektórych stron, nie robi mi dobrze na żołądek.

Dlaczego więc „Sienkiewicz śmierdzi"? Ano jako lektura szkolna mająca uczyć patriotyzmu. A dlaczego? Bo książka była pisana w czasach zaborów „dla pokrzepienia serc" i tym samym zawierała masę uproszczeń i przejaskrawień, które może były strawne w tamtych czasach i sytuacji, ale dziś są albo anachroniczne, albo pachną wręcz prymitywnym nacjonalizmem. Ot, dla przykładu popatrzcie na bohaterów pozytywnych i negatywnych w Trylogii. Polacy (czytaj szlachta, bo inni Polacy właściwie tam nie występują) są w 110% szlachetni i prawi. Jedyny większy wredniak to Radziwiłł z „Potopu", ale on nie jest katolikiem... (Katolik bowiem wredny być nie może, przynajmniej w tych książkach. No, nawet czasem zbłądzi któryś, ale tylko na chwilkę.)

Co do wrogów zaś – w „Ogniem i mieczem" jest paru całkiem sympatycznych Kozaków, fakt. I nawet jeden arcyprawy niemiecki pułkownik. Ale potem już nie masz ani jednego przyzwoitego Szweda, o Turkach czy Tatarach (...wredni pohańcy!) nie wspominając. Wszystko to mordy paskudne, zabójcy, zdrajcy i szubrawcy. Jeszcze gorzej jest w „Krzyżakach" – poza jednym durnowatym osiłkiem reszta Krzyżaków to tylko banda skończonych psycholi, deprawatorów i skrytobójców. (O „Quo vadis" nawet mi się pisać nie chce, bo każdy chrześcijanin w książce jest tak słodki, że aż mdli.) Dodawszy nagminne fałszowanie historii (np. obrona Częstochowy wcale tak nie wyglądała) lub jej tendencyjne ukazywanie (np. w finale „Ogniem i mieczem" opisuje Heniu wielki triumf naszych pod Beresteczkiem, ale już o późniejszej straszliwej klęsce pod Batohem, która „wyzerowała" tamten sukces – ani mru, mru).

Reasumując: Sienkiewicz tworzył bardzo dobrą literaturę przygodową, napisaną wspaniałą polszczyzną i polecam jej lekturę z całego serca, ale li tylko gwoli rozrywki i serc zwątlonych pokrzepieniu. Patriotyzmu (oraz historii) z nich lepiej nie uczyć. Bo to trochę tak, jakby dziś na informatyce uczyć obsługi lampowego komputera z lat 50. XX wieku. Albo jakby pisać o problemach współczesnej Afryki na podst. „W pustyni i puszczy"... Roman – kończ waść (z tymi głupimi pomysłami), wstydu oszczędź. Słuchać hadko. Ubrał się diabeł w ornat i ogonem na mszę dzwoni.

- PRODUCENT: BUNGIE SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: MICROSOFT/CD PROJEKT
- CENA: 249,90 ZŁ
- WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/PC/HALO2.ASPX
- WIN VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: TAK

ALLOR | QUO VADIS, MICROSOFT?

Na zielonej trawce pasły się... no dobra, nic się nie pasło...

To miało być między oczy!

HALO 2

Master Chief powraca! I ma przed sobą trudne zadanie – przekonać graczy, by przesiedli się na Vistę. Udało się na rynku konsol, na którym Halo jest najpopularniejszym FPS-em, powinno się powieść na blaszakach, prawda?

Teoretycznie rzecz biorąc, nowe zadanie Master Chiefa nie może nie zakończyć się sukcesem. Rozpoznawalna nazwa, ulepszona w stosunku do konsolowego pierwowzoru grafika, wsparcie potężnej korporacji i etykieta jednej z pierwszych gier przygotowanych specjalnie z myślą o Viście – to wszystko potężne zalety. Niestety jest jeszcze druga strona medalu.

Maszyna czasu

Zanim jednak do niej przejdziemy, parę słów o – zazwyczaj bardzo nudnej – instalacji. Jest ona o tyle ciekawa, że **jedna z opcji pozwala zagrać, jeszcze zanim cała zawartość DVD-ka zostanie przeniesiona na dysk** – Halo 2 się uruchomi, gdy na dysku wyląduja dane potrzebne na samym początku. Dzięki temu zamiast czekać dziesięć minut, możemy zagrać po parudziesięciu sekundach, co jest wynikiem znanym z konsol. Nie powiem, opcja całkiem fajna, tym bardziej że – w przeciwieństwie do konsol – po ukończeniu procedury (w czasie której już sobie w najlepsze gramy) jest jeszcze szybciej, bo dane ładują się już tylko z dysku twardego.

Po uruchomieniu szybko jednak przychodzi otrzeźwienie. Już pierwsze minuty sprawiają, że człowiek zaczyna bardzo mocno główkować. I zastanawiać się, czy aby nie znalazł się w jakiejś maszynie czasu... Alternatywą jest stwierdzenie, że dał się nabić w butelkę, a **to całe wspaniałe Halo, mające pokazać siłę Visty, to w najlepszym razie odgrzewany trzyletni kotlet...**

Tarcza nie starcza.

Aha, to droga jednokierunkowa jest...

Multi a la Microsoft

Szesnastu graczy, dwadzieścia trzy mapy i całkiem spora liczba trybów gry, głównie zespołowych. W zasadzie jest bardzo fajnie, pod warunkiem że lubisz wolne tempo rozgrywki (cóż, wersja PC jest wiernym klonem konsolowej, a na padzie nie da rady szybko grać w FPS-a) i do tego nie masz nic przeciwko nierównym szansom. O co chodzi? Ano, w Halo 2 można równie dobrze grać na myszce i klawiaturze, co na padzie od konsoli. Tyle tylko, że w tym drugim przypadku uruchamia się automatyczne celowanie i nie można go wyłączyć. Działa też w multi, przy czym ani nie pojawia się nigdzie stosowna informacja, ani nie można graczy z padami wykluczyć z gry... I jeszcze kwestia edytora. Jest, daje nadzieję na nowe mapy, do tego zawiera golizne, przez którą premiera Halo 2 została dodatkowo opóźniona. Czy słusznie? Cóż, pokazywanie gołych pośladków jakiegoś kodera w okienku z komunikatami o błędach zbyt smaczne nie jest, choć jako metafora dbałości o PC-towych graczy wydaje się całkiem na miejscu...

Prawie jak w pierwszym Halo...

O co tu chodzi...?

Niestety nawet Microsoft wehikułu czasu jeszcze nie wymyślił, co oznacza, że mamy rok 2007, zaś Halo wygląda... załóżmy, że średnio. Jeśli w ciągu ostatnich trzech lat grałeś w jakiegokolwiek dobrego pecetowego shootera, możesz być pewny, że najnowsza wersja drugiej części przygód Master Chiefa wygląda gorzej. Ba, gdyby screeny z niektórych miejsc umieścić w Kaszance, nikt by nawet nie podejrzewał, że pochodzą z tego wielkiego konsolowego hitu!

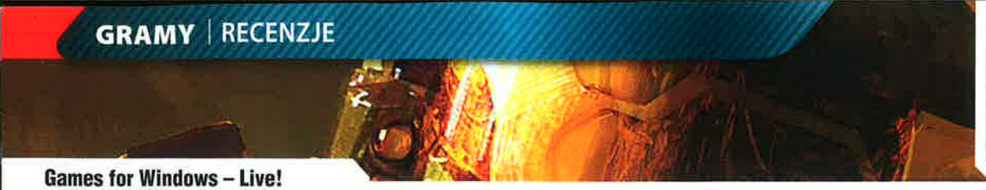
I żeby nie było niedomówień – wersja PC-towa wcale nie jest gorsza od tej święcącej triumfy na pierwszym Xboksie. Wręcz przeciwnie – na blaszakach mamy ładniejsze tekstury, ba, jest nawet jeden całkiem nowy poziom, który ma pokazać, na co stać nasze maszynki. Tylko co z tego, skoro na własne oczy widzimy, że to wcielenie Master Chiefa już dawno powinno odejść w stan spoczynku. Zresztą na konsolach tak się za parę miesięcy stanie – za sprawą premiery Halo 3...

O wolność waszą i naszą

Na szczęście grafika to jeszcze nie wszystko (heh, pamiętam, gdy takie rzeczy pisało się przy okazji recenzji RPG-ów i strategii), a od strony fabularnej mamy do czynienia z tytułem z pierwszej ligi. Zwroty akcji, pozostawiające w niepewności zakończenie, nieźle przygotowane przerywniki (na engine'ie gry – gdyby tak wyglądało wszystko, nikt by na grafikę nie narzekał!). Poszczególne misje są mocno zróżnicowane – przyjdzie się nam wcielić nie tylko w rolę ziemskiego superżołnierza, ale także w Obcego. Do tego będziemy się bronić, atakować, latać i jeździć, cały czas rozwalając zastępy wrogów.

W Halo 2 nie ma absolutnie nic, co uzasadniałoby kupno Visty.

Z tymi ostatnimi jest zresztą o tyle fajnie, że najsłabszym typem Obcych są osobniki strasznie gadatliwe, za to niewielkiego wzrostu i równie niedużej chęci do walki. Potyczka z nimi to prawdziwa przyjemność, nawet jeśli będziecie przerywać ich komiczny bieg z łapkami w górze serią z automatu. Żeby nie było – gra ma znaczek M (czyli nie dla dzieci) i mamy wojnę (więc zabijać trzeba), zatem jeśli nie wykorzystacie chwili ich słabości, to oni – gdy ochłoną – wykorzystają waszą, bez skrupułów strzelając wam



Games for Windows – Live!

Halo 2 i Shadowrun to jak na razie jedyne gry korzystające z PC-towej wersji serwisu Live, który odniósł bardzo duży sukces na Xboxach. Podobnie jak na konsolach, tak i na blaszakach występuje w dwóch wersjach. Pierwsza z nich, srebrna, jest darmowa, ale oferuje znacznie mniejszą funkcjonalność. Za złotą trzeba już płacić (60 euro rocznie przy płatności z góry), ale za to daje... no właśnie, co takiego oferuje, by płacić za nią aż 60 euro?

ZŁOTE KONSOLE
Na konsolach wybór pomiędzy wersjami jest bardzo prosty. W podstawowej gracz zyskuje dostęp do Live Marketplace, gdzie może ściągać dema czy nowe wersje klasycznych gier, np. Galagę, Gyrrusa czy Pac Mana. Do tego tworzy profil, dzięki któremu zyskujemy np. dostęp do chatu ze znajomymi.

Jeśli jednak chcesz grać w multi (w dowolnej grze poza MMO), musisz płacić. Ale dzięki temu zyskujesz również dostęp do komunikacji głosowej, automatycznego dobierania graczy na podstawie ich umiejętności czy darmowych filmików i teledysków. Od pewnego czasu w USA można nawet wypożyczać w ten sposób filmy.

ZŁOTY PC?
Niestety w przypadku PC-tów cały ten Live już tak interesujący nie jest. Fakt, że jeśli masz konsolę, możesz sobie blaszaka podpiąć pod konto z Xboxa, dzięki czemu bez żadnych dodatkowych kosztów będziesz miał dostęp do windowsowego Golda. Jeśli jednak konsoli nie masz...

Popatrzmy. Multi na PC-tach jest od niepamiętnych czasów darmowe. Komunikacja tekstowa to też nic nowego. Nieodpłatne są również programy do komunikacji głosowej. Nie trzeba płacić za podstawowe wersje Gamespy czy X-fire, nie mówiąc o tym, że większość gier ma własne (oczywiście darmowe) rozwiązania pozwalające na wybór serwera. Co więc zostaje?

O CO CHODZI MICROSOFTOWI?
W zasadzie o nic. Wersja Gold na PC to jedynie multi na dedykowanych serwerach (na zwykłych można grać nawet na koncie Silver), z możliwością wspólnej gry z konsolowcami (co na razie umożliwia jedynie Shadowrun – o innych tytułach cisza...), komunikacją głosową i automatycznym dobieraniem graczy. Nie ma ani wypożyczania filmów, ani ściągania teledysków. Ba, na razie nie ma dem ani gier retro (chociaż ma to wersja srebrna na konsoli)!

Innymi słowy, trzeba być chorym, by mając jedynie blaszaka skusić się na konto Gold, ale... to jeszcze nie koniec. Bo cały ten windowsowy Live działa jedynie po uruchomieniu zgodnej z nim gry. I to oczywiście tylko na Viście. Jak bardzo trzeba być oderwanym od rzeczywistości, by pomyśleć, że ktoś będzie specjalnie uruchamiał grę, by porozmawiać ze znajomymi?!

PRZYSZŁOŚĆ?
Że nie jestem w tym zdziwieniu odosobniony, świadczy chociażby wspaniałe wsparcie, jakiego udzielili Live twórcy gier. Otóż z systemem tym zgodne będą... tak, zgadliście – został on póki co zignorowany przez wszystkich poza własnymi studiami Microsoftu. Czy można winić twórców Crysisa czy Unreal Tournamenta, że nie mają zamiaru nabijać fanów w butelkę?

Jak dla mnie, świadczy to o ich odpowiedzialności. I bardzo dobrze wróży na przyszłość. Bo czym kończy się zbytnie uzależnienie od Microsoftu, aż nadto dobitnie pokazał przykład Gears of War, do którego dodatkowe mapy multi są płatne. Tak zażyczył sobie gigant z Redmont i Epic nie miał nic do gadania...

Jeśli w ciągu ostatnich trzech lat grałeś w jakiegokolwiek dobrego pecetowego shootera, możesz być pewny, że Halo 2 wygląda gorzej.

w plecy. I będziecie musieli zaczynać od poprzedniego sejwa, a w zasadzie punktu kontrolnego, bo wzorem wersji konsolowej stan gry zapisywany jest automatycznie. Tzn. teoretycznie niby jest zapis w dowolnym momencie, ale w praktyce oznacza to tyle, że sejwujemy ostatni punkt kontrolny, dzięki czemu będziemy mogli do niego wrócić po ponownym uruchomieniu gry.

W Hiszpanii i na Madagaskarze

„Dwójka" prezentuje się całkiem nieźle, jeśli chodzi o różnorodność map. Zaczynamy na stacji kosmicznej, której bronimy przed abordażem. Potem pomagamy walczyć z inwazją na Ziemi, desantujemy się na Halo (tak nazywane są wielkie pierścienie, będące między innymi kosmicznym narzędziem destrukcji), zwiedzamy prastare świątynie Obcych, by następnie... no, aż tyle wam nie zdradzę, bo **fabuła to jedna z najlepszych rzeczy w tej grze**. Nie ma mowy o nudzie – przynajmniej w teorii. W praktyce tak dobrze niestety nie jest, a całość znowu rozbija się o wygląd.

Wszystkie te różnorodne lokacje są albo mikroskopijnych rozmiarów, albo puste. Do tego eksploatuje się je do granic możliwości. Jeśli jedziemy gdzieś pojazdem, można być niemal pewnym, że będziemy nim jechali, jechali i jechali, pokonując jeden za drugim identyczne tunele lub też długi, bardzo długi most – na tyle, by użycie pojazdu miało sens, i na tyle mało urozmaicony, by po minucie zaczął się człowiek zastanawiać, czy to przypadkiem nie jakieś problemy z Matrixem.

Niewiele lepiej jest na etapach, na których poruszamy się na własnych nogach. Bo gdy tylko dotrzemy do jakiejś większej sali, możemy być niemal pewni, że za szybko z niej nie wyjdziemy. I to wcale nie dlatego, że zechcemy podziwiać widoki – po prostu przyjdzie się nam rozprawić z taką liczbą wrogów, że nawet tych większych, fajniejszych miejsc też będziemy mieli dosyć.

No dobra, trochę przesadziłem, bo aż tak źle z wykorzystywaniem map nie jest, ale nie da się ukryć, że **w porównaniu do dobrych PC-towych FPS-ów Halo 2 wypada tak sobie**. A do takiego trzylatka jak Far Cry to już w ogóle nie ma go co przykładać...

Narzędzia eksterminacji

Nieco lepiej jest z narzędziami pracy. Fakt, naraz możemy mieć przy sobie maksymalnie jedenaście gadżetów, co wygląda całkiem nieźle, ale... cztery z nich to granaty będące na wyposażeniu ludzi, cztery kolejne – Obcych (od ludzkich różnią się tym, że przyczepiają się do podłoża i wybuchają bardziej kolorowo – ale w końcu są plazmowe). Zostają więc trzy, choć i tutaj jest jedno „ale". Tak dobrze jest wtedy, gdy będziemy biegać z gunem w każdej z dwóch łapek. Teoretycznie super, jednak taka konfiguracja wyklucza użycie granatów, a bez tych trudno wykurzyć wroga zza osłony. W praktyce więc najczęściej mamy tylko jedną pukawkę w łapach i jedną na plecach, co... w zupełności wystarcza.

Wrogowie po śmierci nie zabierają zabawek do ichniego nieba, można więc do woli zmieniać zawartość arsenału. Jedyne, co zmusza do kombinowania, to fakt, że większość gadżetów Obcych to jednorazówki. Nie można uzupełnić w nich amunicji, a jedynie wymienić na nowe, co trwa znacznie dłużej niż zebranie (automatyczne) pocisków do broni ziemskiej. Poza tym wytwory Obcych szybko się przegrzewają, a jeśli do tego dopuścimy, na parę sekund (aż się nie schłodzą) stają się bezużyteczne.

I jeszcze parę słów o różnorodności. Ludzie mają do wyboru sześć zabawek (oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by wziąć coś od Obcych): pistolet, pistolet maszynowy, karabin, shotgun, snajperka oraz wyrzutnia rakiet. Filozofii dużej w tym nie ma, działają tak jak można by się po nich spodziewać.

Nieco ciekawiej jest po stronie Alienów. Też mają pistolet, ale strzela plazmą i można go naładować, by wypalił mocniej. Mają też dwa rodzaje (różnią się w zasadzie kolorem) karabinów plazmowych (są odpowiednikami pistoletu maszynowego u ludzi) oraz Needlera strzelającego samonaprowadzającymi się kryształami (wybuchającymi w ciele trafionych – ludzkiego odpowiednika brak). Do tego dochodzi Covenant Carbine, czyli porządny karabin (ale nie plazmowy – a plazma jest najlepsza do niszczenia tarcz ochronnych, za którymi Obcy lubią się chować), Particle Beam Rifle (na nasze – snajperka), miecz energetyczny (niestety, traci ładunki przy każdym „ciosie"), Brute Shot (granatnik) oraz Fuel-Rod Gun, czyli coś w rodzaju rakietnicy. Wypada jeszcze wspomnieć o Sentinel Beam, czyli spawarce – traci jednak energię tak szybko, że przydaje się tylko do zadań specjalnych.

Koła i pola

Powyższa lista nie wyczerpuje tematu uzbrojenia, bo dochodzą tu jeszcze wspomniane wcześniej pojazdy oraz sprzęt stacjonarny. Ale żeby nie było zbyt dobrze, u ludzi mamy tylko terenówkę (może być wyposażona w działko lub minigun) i czołg (do dyspozycji karabin oraz główne działo). Obcy nominalnie mają do dyspozycji cztery pojazdy: jednoosobowy poduszkowiec, jednoosobową latajkę (tylko ona może wzbić się na większą wysokość) oraz odpowiedniki terenówki i czołgu. Oczywiście tak samo, jak to miało miejsce w przypadku uzbrojenia ręcznego, także pojazdów można używać niezależnie od tego, która strona je wyprodukowała.

I jeszcze kwestia działek stacjonarnych. Cóż, są – można na nie wsiąść i postrzelać, o ile wróg nadejdzie z odpowiedniej strony. Bo przenosić się ich nie da.

Gdzie ten przełom?

Właśnie, przełom... Niestety, wygląda na to, że Master Chief na swoją ostatnią PC-tową ofensywę wyruszył uzbrojony jedynie w śliczne marketingowe hasła. O Viście, nowych możliwościach, wspaniałym Live! i cudnej grafice. A prawda jest niestety zupełnie inna – i bardzo bolesna. W Halo 2 nie ma absolutnie nic, co uzasadniałoby kupno Visty! Nawet kampanię – a to najlepsza część gry – kończy się po jakichś dziesięciu godzinach. A grafika, mająca być w nowym (choć już ponad półrocznym) systemie Microsoftu największą rewolucją wygląda gorzej niż w tytułach sprzed trzech lat. OK, gra nie wymaga karty kompatybilnej z DX10, ale tym bardziej nie widzę powodu, dla którego nie działa na XP, a zwalanie wszystkiego na Live to równie wielkie nieporozumienie co on sam.

I jeszcze słówko o ocenie końcowej. **Szóstka Halo 2 się należy, pod warunkiem że nie będziecie dla niego kupowali nowego komputera ani nowej wersji okienek.** Bo jeśli mielibyście to zrobić... cóż, w tej grze naprawdę nie ma niczego sensownego. No, może poza wsparciem dla oryginalnego microsoftowego pada, co w FPS-ach spotyka się rzadko...

Ale jeśli wolisz grać na padzie niż myszce, lepiej od razu kup konsolę. A Halo 2 zostaw w spokoju, niech dogorywa gdzieś na półce w sklepie z „przezabawną" ceną 250 zł... **CDA**

OKIEM HUTA

OCENA 4

Gdybym miał wskazać jedno uczucie, jakie budzi Halo 2 Vista, byłaby to irytacja. Microsoft, głosząc hasła „rewitalizacji PC jako platformy do gier" oraz „rewolucji, jaką dla graczy jest system Windows Vista", sprzedaje nam wiekową, trzyletnią grę, która nieciekawie się zestarzała. A widać to tym bardziej, że należy ona do gatunku, który na PC powstał i który na PC wciąż jest najlepszy.

Nie wiem, dla kogo i po co ta gra została wydana. Legenda Halo wśród graczy PC-towych właściwie nie istnieje, a to właśnie fabuła jest jednym z mocniejszych punktów tej produkcji (pomijając fakt, że kończy się niemalże w pół zdania). Graficznie Halo 2 Vista rywalizować może tylko z produkcjami sprzed trzech lat, bo niemal każdy, nawet budżetowy FPS z tego roku wygląda lepiej. A mechanizmy rozgrywki – kiedyś rzeczywiście rewolucyjne, zostały w międzyczasie skopiowane w wielu innych tytułach. Nie po to kupuje się Vistę i kartę generacji GeForce 8, by grać w takie starocie...

OCENA 6

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ śmieszni Obcy
- ⊕ dość różnorodna
- ⊖ słaba grafika
- ⊖ krótka kampania
- ⊖ cena/jakość!!!!
- ⊖ wymaga Visty

mp3.pl
Odtwarzacze mp3 i akcesoria w najlepszych cenach!
Nowy Creative Zen Stone o wadze 18 gram!
Pojemność 1 GB!
Cena: 129,90 zł

komputery.pl
Notebooki i akcesoria w najlepszych cenach!
Notebook Fujitsu Siemens Amilo Pro V3515
Celeron M 2 GHz, 512 MB, 80 GB, Linux.
Cena: 2135 zł

gry.pl
Gry i akcesoria w najlepszych cenach!
Bestsellerowa seria gier Rainbow Six powraca!
Zwiększony realizm, ogromna grywalność.
Cena: 42,99 zł

- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS
- CENA: 139,90 ZŁ
- WWW.CODEMASTERS.CO.UK/DIRT
- WIN XP
- PROCESOR: 3 GHZ
- RAM: 1 GB
- GRAFIKA: 128 MB, SM 3.0
- GATUNEK: SAMOCHODÓWKA
- MULTIPLAYER: TAK

DVD 06/2007

GEM | TEST DRIVE PRZED DIRT 2

DiRT™

Seria Colin McRae Rally w krętą wyboistą trasę po dyskach twardych miłośników wirtualnych rajdów samochodowych wyruszyła blisko dekadę temu. Dopiero teraz jednak jej twórcy – Codemasters – odważyli się zjechać z przemierzonego już pięciokrotnie szlaku i sprawdzić się w warunkach nieco innych niż WRC. Warto było – Colin McRae: DiRT to gra, która jak żadna poprzednia cieszy szerszymi perspektywami rajdowej kariery i pełniejszym doznaniem rajdowej rzeczywistości.

Colin McRae: DiRT na naszych łamach pojawiał się już kilkakrotnie. Znaliśmy już więc w ogólnych zarysach zakres zmian w stosunku do jego poprzednich wcieleń. Wiedzieliśmy dla przykładu o wzbogaceniu formuły o wyścigi mające niewiele wspólnego ze stanowiącymi dotąd specjalizację serii mistrzostwami WRC. Mieliśmy świadomość, że sukces w tej nowej interdyscyplinarnej karierze mierzony będzie nie w punktach, lecz pieniądzach i że niezbędne będzie samodzielne kompletowanie istniejącego w grze garażu. Wreszcie nie dawniej przecież jak przed dwoma zaledwie miesiącami, w naszym beta-teście zachwycaliśmy się przepiękną oprawą tego nowego rajdowego doświadczenia. A mimo to dopiero wersja finalna DiRT pozwoliła w pełni docenić jakość przyjętych rozwiązań.

Dopiero ona dała nam pewność, że to właśnie nowemu Colinowi należy się tytuł mistrza hardcore'owych rajdów po drogach i bezdrożach! Wszystko dlatego, że cechuje go to nieuchwytne „coś", co sprawia, że **na czas gry stajesz się autentycznym wirtuozem kierownicy**, a pokonywanie kolejnych przeciwników w wyścigu i metrów w rajdzie pozostaje satysfakcjonujące przez wiele, wiele godzin i dni. Uwaga jednak: wszystko inne prócz samej jazdy – oraz oprawy audiowizualnej – może budzić kontrowersje i zastrzeżenia.

Po drogach i bezdrożach

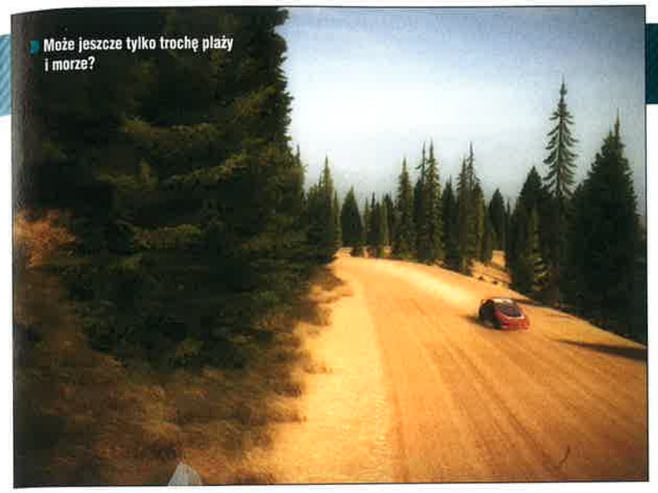
Zacznijmy jednak od tego, co dobre. Pierwszym „dobrem" pozostaje bez wątpienia wspomniane już rozwinięcie rajdowej formuły. Mówiąc najprościej, polega ono na poszerzeniu definicji rajdu o niekonwencjonalne off-roadowe wyścigi samochodów różnych klas i tonaży. Tym samym charakterystyczne dla gier Colin McRae Rally **rajdy WRC stały się jedną tylko z sześciu terenowych dyscyplin dostępnych w całej grze**, a wirtualni rajdowcy zyskali możliwość ścigania się koło w koło przy użyciu choćby ciężarówek.

Naturalnie wszystkie te nowe sposoby: od wyścigów dziesięciu lekkich buggy w ramach CORR, po przepychanki wielotonowych kamazów i MAN-ów znanych z Rajdu Dakar stanowiących esencję Rally Raid mają ważną cechę wspólną: rozgrywają się na bezdrożach. Dodatkowym czynnikiem łączącym wyzwania typu Crossover (wyścig na zamkniętym torze z jednym tylko przeciwnikiem) i Hillclimb (rajd na amerykański Pikes Peak) jest obecność wśród konkurentów samego „Latającego Szkota" – Colina McRae, oraz znanego lepiej za Atlantykiem szalonego motocyklisty i kierowcy Travisa Pastrany, który, nawiasem mówiąc, służy także jako nasz przewodnik po menu i pilot w trakcie samych rajdów.

Idealnie i realistycznie

Kolejnym elementem, który nie budzi najmniejszych zastrzeżeń, jest oprawa audiowizualna. Colin McRae: DiRT stworzony został w oparciu o autorską technologię NEON. Pozwoliła ona twórcom stworzyć **świat, który przy odrobinie tylko przesady nazwać można fotorealistycznym**. Wystarczy zresztą spojrzeć na screenshoty, by uświadomić sobie, jak bardzo zmieniły się komputery osobiste od czasu, gdy Colin McRae ruszał w pierwszy wirtualny rajd. W DiRT jest tak jak naprawdę: przydrożne trawy kołyszą się łagodnie, mijane skarpy rozmywają w pędzie, powierzchnie dają niezwykle wiarygodne poświaty (bloom), a gra promieni słonecznych w gałęziach przyległych drzew naprawdę zapiera dech w piersiach. Zachwyt jest tym większy, że cieniowaniu podlegają także w końcu wszystkie elementy nie tylko trasy, ale i samochodów – w tym także ich wnętrza. To zaś oznacza, że skończył się czas prostych „ramek" przylegających do krawędzi ekranu monitora, których funkcją było udawanie kokpitu i ograniczanie widoczności. W DiRT można wreszcie jeździć zza kółka lub jeszcze lepiej – z fotela, i naprawdę czuć, że warto „zniżyć się" do tej perspektywy i poczuć te wszystkie wstrząsy, jakim poddawani są kierowcy w trakcie jazdy po bezdrożach.

W parze z oprawą graficzną idzie system wiarygodnej fizyki obiektów. Ponownie obejmuje on wszystkie niemal składowe tak planszy, jak i samochodów. Weźmy na przykład wspomniane już trawy i pomniejsze krzaczki, które teraz nie tylko nie wstrzymują nas w pędzie ku mecie, lecz wiarygodnie kłaniają się przed nami. Równie prawdziwie


Może jeszcze tylko trochę plaży i morze?

Uwaga, drapieżca w cieniu drzewa!

Wszystko prócz samej jazdy – oraz oprawy audiowizualnej – może budzić kontrowersje i zastrzeżenia fanów.

Jechałem tak wolno, że pająki zdążyły zadomowić się na przedniej szybie...

Nowemu Colinowi należy się tytuł mistrza hardkorowych rajdów po drogach i bezdrożach.

OKIEM ALLORA

OCENA 9

Nowa odsłona Colina jest – po pierwsze – świetna od strony graficznej. Po drugie – ma bardzo przyjemny model jazdy, który przy widoku z kokpitu lub znad maski jest wystarczająco realistyczny, by podobać się nie tylko miłośnikom zręcznościówek. Do tego dochodzi bardzo duża różnorodność (stwierdzenie, że DiRT to ToCA tylko z naciskiem na jazdę terenową jest jak najbardziej na miejscu) i perfekcyjne menu. OK, można się irytować, że rajdy potraktowano po macoszemu, że jeździmy zawsze o tej samej porze dnia, ale... zależy, jakie kto miał oczekiwania. W każdym razie jeśli czekaliście na samochodówkę poświęconą wszystkiemu, co z szeroko pojętymi szutrami związane, lepszego tytułu nie znajdziecie. A że mógłby być nieco lepszy... cóż, przynajmniej jest na co czekać, umilając sobie czas w bardzo, ale to bardzo przyjemny sposób – z DiRT.

No tak, zapomniałem kupić ziemniaki... żona mnie zabije.

Panie kierowco! Siusiu!

Rajdy WRC stały się tylko jedną z sześciu terenowych dyscyplin dostępnych w całej grze.

Po nowemu - stare

DiRT pozwala realizować off-roadowe ambicje na cztery różne sposoby: w karierze, mistrzostwach WRC, pojedynczych imprezach każdego typu i online (ten jednak polega jedynie na porównywaniu wykręcanych czasów 6 graczy biorących udział w sesji Rally lub Hillclimb). Nie ma jednak najmniejszych wątpliwości, że kariera potraktowana została z większą uwagą niż pozostałe. To dlatego, że niemal wyłącznie z jej poziomu możliwe jest zdobywanie dostępu do zablokowanych pierwotnie torów i samochodów. Z tego też powodu **piramidka 66 „imprez" wszystkich typów dyscyplin i wszystkich kategorii sprzętowych jest najczęściej powtarzającym się widokiem w grze**.

Wspinanie się na jej szczyt wymaga zbierania dwóch „surowców" – punktów za kolejne zwycięstwa i pieniędzy na pojazd pasujący do kolejnych imprez. Nie jesteśmy przy tym wcale zmuszeni startować w każdej proponowanej i możliwe jest wybieranie pomiędzy dyscyplinami, np. pomijając mało zabawne Crossovery. Nie jest jednak również tak, jak obiecywali twórcy i ukończenie kariery przez udział wyłącznie w minirajdach WRC jest po prostu niemożliwe. Na szczęście większość z tych nowych, zwłaszcza „ciężkie" konkurencje Rally Racing z wykorzystaniem pojazdów z Rajdu Dakar oraz wyzwania typu Hillclimb, pozostaje wierna rajdowym tradycjom serii.

zachowują się metalowe barierki, które gniotą się dokładnie tak samo jak w rzeczywistości, oraz „zapory" z indywidualnie modelowanych i naturalnie rozsypujących się opon.

Nie inaczej wreszcie jest z kierowanymi przez nas pojazdami, które przy stłuczkach gubią nie tylko szyby, ale zderzaki i błotniki, a nawet całe drzwi, czasem i koła. Niestety nie wiemy, czy prawdą są zapewnienia twórców, jakoby fizyce podlegały także chmury pyłu i pióropusze wody. Jeśli tak – w świecie DiRT pył jest znacznie cięższy niż w naszej rzeczywistości i trudno o naprawdę imponującą chmurę za samochodem...

Ten mankament jest w pewnej mierze rekompensowany przez ostatni z wielkiej trójki składowych oprawy: znakomity dźwięk. Ryk silników i syk powietrza w sprężarkach, szum miażdżonej oponami wody i grzechot żwiru odbijającego się od podwozia stanowią wyśmienite uzupełnienie nadzwyczajnych widoków. Nieco słabiej jest natomiast z muzyką w menu i w trakcie powtórek, o której niewiele więcej można powiedzieć nad to, że wypełnia rytmem ciszę.

Chybaśmy przesadzili z tuningiem amortyzatorów, Colin.

Online bez multiplayera

Sporym zaskoczeniem w DiRT okazał się tryb online, którego główną cechą charakterystyczną jest to, że... rozgrywany jest w zasadzie solo! Tym samym gry multiplayer polegają na zalogowaniu się przy użyciu osobnego identyfikatora i hasła w centrum rajdowym Codemasters i wylosowaniu lub wybraniu jednego z raid roomów, który współdzielimy z kilkoma innymi graczami. Następnie dokonuje się losowanie rodzaju wyścigu (tych zaledwie 6 – cztery rajdy i dwa hillclimby) i już po chwili znów łykamy kurz drogi – zupełnie tak samo jak w trybie single player. Jedyną różnicą jest to, że na bieżąco uaktualniane są czasy wykręcane przez naszych niewidocznych, ale żywych konkurentów. Miejmy nadzieję, że już wkrótce pojawi się jakiś większy content patch, który pozwoli jeździć z kumplami koło w koło.

Zgrzyty w skrzyni

Z karierą jednak wiążą się także pewne rozczarowania. Pierwsze dotyczy uszkodzeń, które naprawiane są automatycznie, co pozbawia DiRT ważnej części całościowego rajdowego doświadczenia. To rozwiązanie stawia także pod znakiem zapytania ekonomiczną otoczkę gry. Gdyby nie okazjonalna konieczność zakupu nowego typu samochodu – zwykle legendy rajdowego świata, jak stratos, quattro czy abarth, lub samochodu klasy Unlimited niezrównanego w Hillclimbach oraz ich schematów kolorystycznych (kosmetyka), nie ma na co wydawać zarabianych w zawrotnym tempie pieniędzy! **Do tego niemożliwe jest „zdobywanie" nowych samochodów w żaden inny sposób**, jak np. poprzez karierę, co oznacza, że w trybie Mistrzostw (które jednak niewiele wspólnego mają z harmonogramem WRC) jeździć można Grande Punto, ale już nie Imprezą czy peugeotem 307...

„Droga tylko dla jednośladów"? Nie ma sprawy!

Jeśli zaś już o jeździe mowa – **powtórki ujawniają bezlitośnie, że DiRT to wciąż ten sam Colin, którego widzieliśmy już pięć razy wcześniej**. Samochody nadal ślizgają się po powierzchni drogi, a model jazdy, który w trakcie gry z kokpitu (nawiasem mówiąc, od czasu bety rzeczywiście przesunęli fotel kierowcy do przodu) zdawał się niemal symulacyjny, okazuje się zdecydowanie bardziej zręcznościowy niż w przypadku Race Driverów z zaprzyjaźnionej stajni ToCA.

I rysy na szybie przedniej

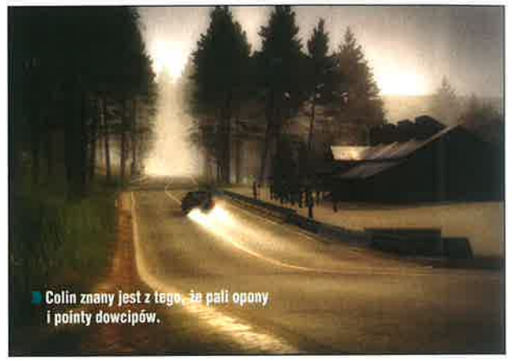
Niestety, zauważenie pierwszej rysy w powierzchni kryształu sprawia jedynie, że wkrótce można je mnożyć. Przykładem zabrudzenia samochodów, które są tyleż autentyczne, co niekonsekwentne. To dlatego, że błoto i pył pokrywające stopniowo karoserię unikają zręcznie obszaru na przedniej szybie w taki sposób, by powstał przejrzysty obrys wycieraczek. Szkoda tylko, że one same stanowią jedynie ornament... Podobnie jest ze światłami, które nie mają najmniejszego wpływu na widoczność, gdyż brak odcinków nocnych. Najwyraźniej twórcy nie doszli jeszcze do tego, jak sprawić, by NEON naprawdę zaczął się jarzyć...

Listę braków można by ciągnąć dalej: w **DiRT brak zmiennych warunków pogodowych** – na poszczególnych trasach jeździ się zawsze dokładnie w tej samej chwili. Brak opadów czy nawet – zgroza! – wyścigów w śniegu, a przecież Finlandia i Szwecja zawsze należały do ulubionych odcinków specjalnych rzeczywistości WRC. Nie ma śladów opon w błocie i na nawierzchni szutrowej. Żal też, że Codemasters nie pokusiło się o uzupełnienie garażu ulubionymi pojazdami Travisa Pastrany – mającymi przecież tak piękne „crossowe" tradycje motocyklami...

Kilka gorzkich słów należy się wreszcie ogromnym wymaganiom sprzętowym

nowego Colina. Spójrzcie sami w odpowiednie miejsce w stopce i wierzcie nam – to naprawdę minimum tego, czego mu trzeba, by w ogóle zechciał stanąć na starcie. Nic dziwnego jednak: NEON Engine stworzony został z myślą o procesorach wielordzeniowych i nie ma najmniejszych problemów, by najmocniejszy nawet sprzęt obecnej generacji pozostawić w tyle z zadyszką. Zdecydowanie najgorzej jest w wyścigach,

Widać, że DiRT to tylko swoisty beta-test nowych rozwiązań.



Colin znany jest z tego, że pali opony i pointy dowcipów.

w których bierze udział wielu zawodników na długich trasach, czyt. w Rally Raid. DiRT ma w nich zwyczaj wyraźnie zwalniać tempo upływu czasu. Jak takie niecykliczne zwolnienia i przyspieszenia wpływają na nasze własne doznania i styl jazdy, wyjaśniać wirtualnym rajdowcom nie trzeba...

Niemniej jednak – warto

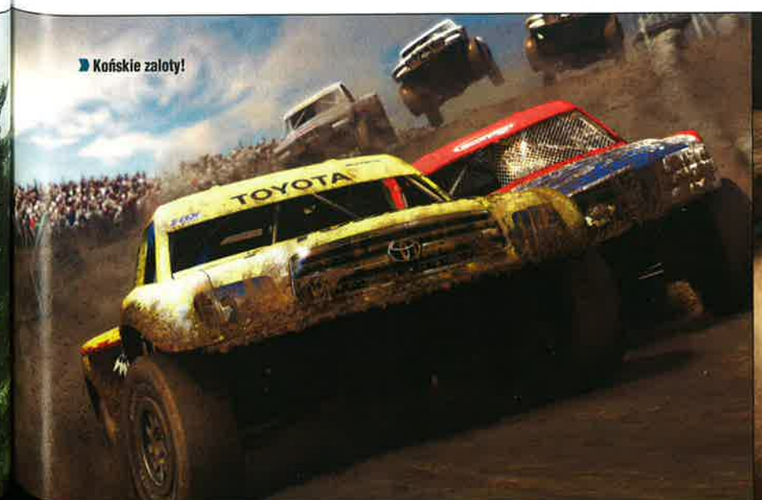
Koniec końców dochodzimy do wniosku, że DiRT okazuje się dla rajdowego Colina tym samym, czym dla torowej ToCA był Race Driver – jest nie tylko większy i bardziej zróżnicowany, ale także wyraźnie lepszy od protoplasty. Jednocześnie zaś widać, że nowy Colin to tylko swoisty beta-test nowych rozwiązań i dopiero DiRT 2 – a nie mamy wątpliwości, że taki powstanie – będzie taki, jakim wymarzyli go sobie twórcy i fani. Bez obaw jednak: nie oznacza to wcale, że nie warto zagrać już teraz. Przeciwnie, kiedy zasiądziecie w wirtualnym fotelu 12-tonowego kamaza na starcie wyścigu przez pustynię, sami przyznacie, że DiRT wart jest tytułu mistrza świata rajdów po bezdrożach. **|CDA|**

OCENA 8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 10
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ fotorealistyczny NEON
- ⊕ bardzo dobra fizyka obiektów
- ⊕ nadzwyczajne audio (ale nie muzyka)
- ⊕ ponad 40 samochodów różnych klas i wag
- ⊕ cztery sposoby realizacji rajdowych ambicji
- ⊖ online bez multiplayera
- ⊖ sporo braków i uproszczeń
- ⊖ ogromne wymagania sprzętowe



Końskie zaloty!

Patrz, mamo! Bez trzymanki!

- PRODUCENT: CAPCOM
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.LOSTPLANET-THEGAME.COM
- WIN XP/VISTA
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB (XP)/1 GB (VISTA)
- GRAFIKA: 256 MB, SM 3.0
- GATUNEK: AKCJA
- MULTIPLAYER: TAK

CORMAC | MARSZ, MARSZ, PLANETO – Z IKSA DO PECETÓW

CD-ACTION DVD 06/2007

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION

Dawno czegoś takiego na PC nie było. Gra akcji, która jest tak dobra, że mogłaby zostać uznana za oficjalny wzorzec dla gatunku i postawiona w gablotce wraz z Diablo (modelowy hack'n'slash), StarCraftem (ideał RTS-a) czy Far Cry'em (wzorcowy FPS). Choć nie jest wolna od wad, jest pozycją obowiązkową dla każdego, kto lubuje się w intensywnych strzelankach.

Lost Planet dostarcza takiej dawki emocji, że wciąż lekko drżą mi ręce po finałowym pojedynku, a dzieli mnie już od niego dobry kwadrans. **Nie przypominam sobie, kiedy ostatnio jakiejś grze udało się wywołać u mnie takie emocje.** Ba, nie przypominam sobie shootera, w którym – jak tutaj – obchodziłby mnie los głównych bohaterów. Jest to tym dziwniejsze, że sam scenariusz nie jest majstersztykiem i nie zadziwia oryginalnością (w dodatku jest przesadnie pogmatwany) – ot, garstka buntowników walczy o to, co prawe. Siłą fabuły są właśnie bohaterowie zarysowani tak wyraziście, jak chyba tylko Japończycy potrafią. Czas przedstawić dramatis personae i przybliżyć scenerię, do której podtytuł gry (Ekstremalne warunki) pasuje jak rękawiczka.

Złe zimnego początki

Akcja zawiązuje się w momencie, gdy bazę ludzi na zamarzniętej planecie E.D.N. III atakują Akridy – insektoidalni miejscowi Obcy. Ludzie napotkali już te stworzenia wcześniej i odkryli, że z ich szczątków da się pozyskać substancję dostarczającą ciepło i energię. Zamiast więc szukać szczęścia na przyjaźniejszej planecie, kolonizatorzy postanowili zwalczyć Akridy i wykorzystać ich ciepło do terraformingu mroźnego pustkowia. Pomóc w tym miały maszyny nazwane Vital Suits (VS) – opancerzone i uzbrojone w ciężką broń mechy w różnych odmianach. Wayne'a Holdena – głównego bohatera tej opowieści – poznajemy w momencie, gdy wraz z dowodzonym przez jego ojca oddziałem broni bazy przed atakiem Obcych (ta część wprowadzenia jest interaktywna).

Starcie kończy się całkowitą klęską ludzi. Wayne traci pamięć, zachowując jedynie resztki wspomnień, w tym o śmierci ojca. Półżywego znajdują na śnieżnej pustyni piraci śnieżni – troje wyrzutków. Dowodzi nimi Luka, której największym marzeniem jest wybicie Akridów i przystosowanie planety do normalnego życia bez potrzeby noszenia kombinezonów. Mając w ekipie żołnierza i zarazem przeszkolonego pilota VS w postaci Wayne'a, Luka dostrzega szansę na spełnienie swego snu. Wayne'a natomiast napędza chęć zemsty na gigantycznym Akridzie, który zabił jego ojca.

Kwestia wyeliminowania Obcych szybko przestaje być prosta, gdy na horyzoncie pojawia się NEVEC – organizacja, która najwyraźniej ma własne plany odnośnie planety. Czym jest dziwne urządzenie, które Wayne nosi na przedramieniu? Jak zginął jego ojciec? Czego chce NEVEC? Odpowiedzi na te wszystkie pytania poznamy w ciągu ok. 7-8 godzin niezwykle intensywnej rozgrywki.

Współczesne MDK

Tak jest – ok. 7-8 godzin. Tyle potrzeba, by ukończyć 11 misji Lost Planet na średnim poziomie trudności, nie spiesząc się przy tym przesadnie (ale też – przyznajmy – nie szukając ukrytych bonusów). Z jednej strony za sto złotych **chciałoby się dostać grę, która wystarczy na dłużej niż jeden-dwa dni.** Z drugiej zaś może to i dobrze, że Lost Planet jest krótkim, intensywnym doznaniem. Nie wiem, czy idea, na której zbudowano grę – zabij ich wszystkich – nie zużyłaby się po 10 godzinach. A tak dostajemy produkcję, której akcja gna na złamanie karku, a gracz nie ma czasu znudzić się jej formułą.

Co więc czeka gracza w tych 11 misjach? Lost Planet to klasyczny shooter z akcją ukazaną zza pleców bohatera. **Biegniesz przed siebie, zasypując przeciwników gradem kul, rakiet, wiązek energii czy co tam wypluwa podniesiona właśnie broń.** Jedyne, o co musisz się teoretycznie martwić, to zapasy energii cieplnej chroniącej Wayne'a przed wpływem niskich temperatur i zużywanej do automatycznego leczenia. Póki masz spory jej zapas, stresu właściwie nie ma – zginąć w Lost Planet jest raczej trudno (pomijam tu walki z bossami). Nie ma też problemu z pozyskiwaniem energii termicznej, jako że wypływa z każdego zabitego przeciwnika lub wysadzonego sprzętu w postaci okrągłych kałuż, do złudzenia przypominających żółtka jajek.

Eat this!

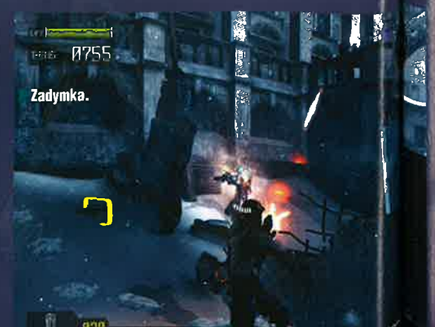
Również kręcący się w zawrotnym tempie licznik pozostałej amunicji nie jest powodem do zmartwień – projektanci etapów zadbali o to, byś zawsze, ale to zawsze miał pod ręką jakąś nową broń. Tu nie trzeba oszczędzać pocisków, tu chodzi o to, by lufy nie wystygły. Standardowo Wayne wyposażony jest w granaty oraz karabinek automatyczny, który w zupełności wystarcza na większość przeciwników – i przez całą grę był moją podstawową bronią. Kiedy jednak na polu walki pojawiały się wrogie VS-y lub szczególnie odporne Akridy, wyciągałem zabawkę większego kalibru (Wayne może nosić naraz dwie sztuki broni), np. wyrzutnię rakiet czy działko laserowe. Można też podnosić ciężki sprzęt przeznaczony dla VS-ów – trzymając w dłoniach ogromnego gatlinga (patrz ramka) plującego deszczem ołowiu poczujesz się jak najtwardszy macho na planecie.

Akcja gna na złamanie karku, a ty nie masz czasu znudzić się formułą gry.

Podobne uczucie towarzyszy pilotowaniu VS-ów. Występują w kilku różnych odmianach – od mniejszych i zwinnych po ogromne pająkopodobne machiny stworzone do wiercenia skalnych korytarzy. Łączy je jedno: są porządnie opancerzone i wyposażone w dwie sztuki (osobno dla lewego i prawego przycisku myszki) srogich pukawek, w obliczu których nawet Johnowi Rambo zmiękłoby M60. Podwieszoną do mecha broń można

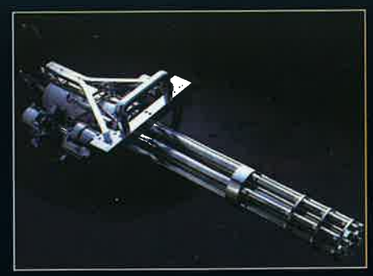
Internet konieczny!

Długo udawało mi się migać przed Steamem, jednak Lost Planet zmusił mnie w końcu do założenia konta na tej platformie. Ogólnie nie bolało, jednak po instalacji gry musiałem jeszcze odczekać ze 20 minut, aż automatycznie ściągnie się pokaźna poprawka. **Pamiętajcie – gra wymaga ciągłego połączenia z Internetem!**



Gatling

Wspomniałem w tekście o działku gatling, a być może nie wszyscy z was wiedzą, o jaką broń chodzi, nawet jeśli widzieliście ją w niejednej grze (np. jako minigun) czy filmie (np. w „Predatorze"). Działko to wynalezione zostało w roku 1861 przez Amerykanina Richard J. Gatlinga. Wykorzystywało kilka obracających się luf napędzanych... ręczną korbką. Projektant chciał tym wynalazkiem – paradoksalnie – ratować życie żołnierzy, którzy w czasie amerykańskiej wojny domowej ginęli z głodu. Miał nadzieję, że niezwykle szybkostrzelna broń, dzięki której jeden żołnierz mógł zastąpić bardzo wielu, pomniejszy liczebność armii i ułatwi ich wyżywienie. Obecnie nazwa gatling wciąż używana jest jako określenie obrotowych działek, takich jak np. M61-Vulcan (6 luf, 6 tys. pocisków na minutę!). Gatling z Lost Planet jest trzylufowy.



w każdej chwili ściągać i wymieniać dostosowując machinę do własnych upodobań. Dwa gatlingi? Gatling i wyrzutnia rakiet? Granaty i samonaprowadzający się laser? Żaden problem.

VS pojawiają się w grze bardzo często – wystarczy wsiąść do stojącej maszyny, by ta ożyła pod twoimi palcami. Nietrudno zgadnąć, że **mechy ułatwiają życie w ogromnym stopniu**, choć nie są oczywiście niezniszczalne. Porozstawiano je jednak tak, że jeśli w jakimś fragmencie gry (np. w walce z bossem) przydałby się świeży, nieuszkodzony VS (albo i kilka, bo zużycie bywa spore), szczęśliwym trafem akurat jest w pobliżu.

Raidem gnidę!

Skoro już wiemy, czym mordujemy, warto też wspomnieć, kto i co znajdzie się na celowniku Wayne'a. Będą to zarówno Akridy, jak i różnie wyposażeni ludzie, którym nie po drodze z planami naszego przystojniaka. Obcy występują w kilku diametralnie odmiennych gatunkach. Są tu i małe, latające w licznych rojach zdechlaki, których egzoszkielet rozpryskuje się od jednej kuli, i spore modliszkowate stwory, od których lepiej się trzymać z daleka. Są kroczące dziwactwa wielkości człowieka, stanowiące mięso armatnie, są też ogromne chrabąszcze, które zwijają się w dysk i toczą ze zgubnym skutkiem dla wszystkiego, co znajdzie się na ich drodze. Są wyrastające spod ziemi pseudorośliny rozrzucające wokół wybuchające zarodniki i gigantyczne skorpiony.

O ile mniejsze okazy wystarczy zasypać gradem kul, by efektownie się rozpryskiwały, o tyle wszystkie większe stwory trzeba potraktować w odpowiedni sposób. Dongo – tak pieszczotliwie nazwano toczącego się chrabąszcza – ma dla przykładu maczugowatą narośl na ogonie i to właśnie ona jest jedynym słabym punktem jego pancerza.

Podobnie walczy się z bossami, choć skala potyczek jest nieporównywalnie większa. Są **monstrualni i ohydni – to jeden z elementów stanowiących o sile Lost Planet**.

Pij mleko – będziesz wielki

Część szefów to podrasowane mechy i pozostawmy je w spokoju – tu wystarczy naparzać ile wlezie z najcięższych dział i unikać ataków. Nie jest to nic, czego nie widzielibyśmy w dowolnym innym shooterze. Największą frajdę niosą tu ze sobą potyczki z prawdziwymi wielkimi szefami – monstrualnymi okazami Akridów. Strzelanie na oślep nie zda się na nic – należy znaleźć i wziąć na celownik ich słabe punkty. Precyzyjny ostrzał prowadzić trzeba w maksymalnie ciężkich warunkach, gdy przeciwnik macha odnóżami, pluje jakimś paskudztwem czy zrzuca lawiny, od których obraz lata jak szalony, utrudniając orientację. **Walki z bossami dają spory zastrzyk adrenaliny, choć nie są specjalnie trudne** – piętę achillesową ogromnych Akridów łatwo odkryć, da się też niekiedy zauważyć, że pewne fragmenty planszy (np. podwyższenia) są mniej narażone na niektóre ataki wroga i można z nich bezpieczniej prowadzić ostrzał. Tym niemniej starcia z tymi kolosami zrealizowano doskonale, wręcz wzorcowo.

Jedyne zastrzeżenie, jakie mam do przeciwników, to ich inteligencja. Można przeboleć głupotę Akridów – to w końcu tylko przerośnięte insekty. Ludzie natomiast powinni być sprytniejsi od tych, do których strzelamy w grze Capcomu. Atakowani z dystansu często w ogóle nie zwracają uwagi na ostrzał i stoją nieruchomo. Kiedy zaczyna się ich ściągać jednego po drugim ze snajperki, tylko się rozglądają – nie próbują się kryć, gdy obok ich towarzysz pada z dymiącą dziurą w hełmofonie. Da się to jednak przeboleć, bo walki na dystans na tyle duży, by obnażył brak instynktu samozachowawczego przeciwników, są w Lost Planet rzadkością.

Futerko. Efekty. Luka

Oprawa graficzna stoi w Lost Planet na ponadprzeciętnie wysokim poziomie i w związku z tym **gra wymaga mocnego sprzętu**. Od razu zaznaczam, że nie uruchamiałem jej w trybie DX10 (zamierzam jeszcze jakiś czas opierać się Viście), jednak test porównawczy, jaki opublikowaliśmy w ubiegłym miesiącu na podstawie dema, wykazał, że w tej właśnie grze strata jakości obrazu pod DX 9 jest niemal żadna w stosunku do DX10. Doskonale wyglądają modele postaci, zwłaszcza w długich przerywnikach wyświetlanych w całości przez silnik gry. Nawet futerko na kołnierzach kurtek prezentuje się doskonale – zupełnie nie jak szarobura tekstura. Również modele przeciwników nie pozostawiają wiele do życzenia.

Świetne są też wszelkiej maści efekty specjalne, w tym te uzyskane za pomocą shaderów, których Lost Planet używa w ilościach hurtowych. Do tego dochodzą niezwykle soczyste eksplozje – podczas tych większych cały ekran rozmazuje się i przebarwia na żółto-pomarańczowo (patrz screen na stronie obok), a otoczenie zasnuwają świetne tumany dymu. Lawinom i atakom wielkich obcych towarzyszą gwałtowne wstrząsy obrazu. Często przez moment nie widać zupełnie nic, co wzmaga uczucie zagrożenia i podnosi poziom adrenaliny – prujesz z gatlinga na oślep przez gęstą zasłonę z dymu i śnieżnego pyłu, bo wiesz, że gdzieś tam jest przeciwnik.

Za sprawą doskonałych efektów osiągnięto to, czego powinniśmy doświadczać w każdym shooterze – **wrażenie przebywania na realnym, chaotycznym polu bitwy, którego klimat potęgują świetne efekty dźwiękowe** (warto grać na słuchawkach!). Majstersztyk. Całkiem nieźle wygląda też otoczenie, zarówno śnieżne połacie otwartego terenu, jak i obszary wulkaniczne oraz korytarze placówek badawczych. No i jest jeszcze Luka – zdecydowanie najładniejsza dziewczyna, jaką widziałem w grach komputerowych. Po prostu chodzący wdzięk. Zapomnijcie o plastikowej Larze.

Wpadki są drobne...

Lost Planet nie jest niestety wolne od błędów w warstwie technicznej. Wielokrotnie widziałem Akridów przenikających częściowo przez ściany. Różnie działa system fizyki – w większości przypadków eksplozje powodują efektowne rozrzucenie stojących obok sprzętu i wrzeszczących przeciwników, niektóre jednak – na szczęście z rzadka – wywołują przedziwne efekty, jakby na moment osłabła grawitacja. Przez pierwsze trzy godziny gry klątem siarczyście, bo gra ustawicznie – nomen omen – zamarzała w bezruchu, co było tym bardziej wkurzające, że **nie ma tu zapisu w dowolnym momencie**, więc po każdym wymuszonym restarcie zaczynałem misję od początku.

Okazało się, że LP nie lubi kart z serii GF8800 (najwyraźniej tylko z nimi jest problem). W innym przypadku doceniłbym niewątpliwą ironię tej sytuacji – jedna z pierwszych gier wspierających DX10 perfidnie wykrzacza się na najsilniejszych kartach obsługujących ten standard (na najnowszych obecnie sterownikach 158.22) – gdyby nie fakt, że sam mam GF8800GTS. Rozwiązanie problemu było nieoczekiwane – wystarczyło zainstalować wersję beta (160.02) sterowników przeznaczonych do... profesjonalnych kart Nvidia Quadro. W tym przypadku działają lepiej niż drivery ForceWare – gra przestała się wieszać.

...a zagrać trzeba

Cóż mogę napisać na zakończenie tej recenzji, jeśli nie to, że **gra jest ze wszech miar godna polecenia każdemu maniakowi soczystej akcji**. Nie tylko dostarcza emocji, lecz także zachwyca oprawą graficzną. Fakt – jest krótka, a niektóre z jej aspektów (choćby AI) można było doszlifować. Wciąż jest to jednak najlepsza strzelanka, w jaką grałem od wielu miesięcy. **|CDA|**

Nie trzeba oszczędzać pocisków – tu chodzi o to, by lufy nie wystygły.

OKIEM QN`IKA

OCENA 9

Za oknem upał tak wielki, że wyjście na zewnątrz, z dala od działających na najwyższych obrotach redakcyjnych wentylatorów, grozić może niechybnym spaleniem, a żeby zrobić zapiekankę, nie trzeba wsadzać bułki do redakcyjnego opiekacza – wystarczy wystawić ją na parapet. I właśnie w takiej chwili do redakcji trafiło Lost Planet – prawdziwie mroźny, zimowy podmuch, orzeźwiający ciało i umysł w tempie natychmiastowym. Choć grałem na wersji obsługującej DirectX 9 (niewielka strata – różnice względem 10 są dla mnie niezauważalne) i w nie najwyższych detalach, oprawa mnie zachwyciła. Da się za to walczyć z setkami pomysłowych i świetnie zaprojektowanych wrogów, poruszać za pomocą rewelacyjnych VS-ów i ścierać się z najlepszymi bossami, jakich pecet widział w ciągu kilku ostatnich lat. Jedyna wada gry – możliwość ukończenia w kilka godzin – prawdopodobnie będzie zrekompensowana wyjątkowo obiecującym multiplayerem (na Xboksie niezwykle popularnym). Sam nie mogę się doczekać premiery, kiedy wreszcie będzie z kim pograć w Sieci. Do zobaczenia na E.D.N. III!

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ niezwykle intensywna
- ⊕ doskonała grafika
- ⊕ mechy
- ⊕ Luka ;)
- ⊖ krótka
- ⊖ drobne niedoróbki
- ⊖ Steam
- ⊖ wymaga mocnego sprzętu

- PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 29,90 ZŁ
- WWW.PARADOXPLAZA.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,5 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1
- GATUNEK: RTS
- MULTIPLAYER: LAN/INTERNET, 2-8 GRACZY

GREGORIUS | ŁUK KURSKI NAPINA

FRONTLINE
FIELDS OF THUNDER

Zapewne nieraz bierze cię ochota, by wrócić do starej, znanej na wskroś gry. Bierzesz tedy zakurzoną płytkę, z namaszczeniem wkładasz ją do napędu, instalujesz i wracasz do krain nieobcych a lubianych. Ideał, prawda? Czasem jednak zdarza się, że taką podróż funduje ci tytuł, którego byś o to nie posądzał…

Rosyjskie kołchozy były powalające: piętrowe stodoły, ochrona w samolotach. Tylko najbliższa straż pożarna w Moskwie.

Tytuł nowy, prosto ze sklepu, pachnący jeszcze i zafoliowany. Mniej więcej takie miałem odczucie, gdy po raz pierwszy uruchomiłem Frontline: Fields of Thunder. Najnowsze dziecko znanych choćby z Heroes V programistów ze studia Nival sprawiło, że przed moimi oczami stanęła cała seria obrazów związanych z ich wcześniejszą grą w pancernych klimatach – Blitzkriegiem 2, a w szczególności samodzielnym dodatkiem Fall of the Reich.

Przeżyjmy to jeszcze raz

Omawiany tu RTS traktuje o działaniach wojennych pod Kurskiem. W lipcu 1943 roku w rejonie tego miasta, gdzie front wskutek wcześniejszej ofensywy niemieckiej wygiął się w charakterystyczny łuk, zagotowało się od strzelających do siebie jednostek pancernych. W największej bitwie na Prochorowskim Polu wzięło udział przeszło 1200 czołgów i innych pojazdów. Tak z grubsza wygląda również fabuła gry. Osoby pochłonięte magią liczb mogą się jednak srodze rozczarować – Frontline stara się co prawda wiernie odtworzyć realia konfliktu, ale skala potyczek jest zdecydowanie mniejsza.

FoT z całą pewnością nie jest grą dla wszystkich.

W dwudziestu misjach składających się na dwie kampanie: Sowietów i Rzeszy, przyjdzie nam zwiedzić kolejne miejsca zmagań taktycznych, torujących drogę Niemcom do Prochorowki, a w przypadku Sowietów – Biełgorodu. Gra przedstawia to bardzo zgrabnie, bo w postaci map z naniesionymi operacjami wojskowymi i omówieniem sytuacji na froncie. Misje są dość zróżnicowane, jednak generalnie sprowadzają się do defensywy i ofensywy na strategiczne punkty mapy. Nieco urozmaica je dynamiczna zmiana priorytetów – po przejęciu kontroli nad jedną częścią planszy rzucamy stalowe rumaki w jej inny zakątek, nierzadko jednak by robić to samo, co wcześniej.

Dla tych, co zęby zjedli

Nim przejdę do omówienia bebechów gry, powiem jedno: Fields of Thunder z całą pewnością nie jest dla wszystkich. **Stopień trudności podniesiono tu do poziomu wręcz absurdalnego!**

W pierwszej, wydawać by się mogło – spacerowej misji komputer tak zmył mi głowę, że niepyszny zabrałem się do tutoriala i wertowania instrukcji. Nawiasem mówiąc, ta świetnie wydana książeczka ma jeden drobny minus: 50 stron i brak choćby szczątkowego spisu treści. Wracając jednak do meritum – bez gruntownego przygotowania teoretycznego we Frontline zwyczajnie nie pograsz. Możesz zapomnieć o radosnych szarżach pancernych kolumn i rozjeżdżaniu kolejnych umocnień wroga, ot tak, z marszu.

Przez wyśrubowany poziom trudności zabawa zmienia się w metodyczne podchody, przy których każdy drobny błąd kończy się wczytywaniem gry – bo na posiłki nie ma co oczywiście liczyć. W przeciwieństwie do Blitzkriega 2, te przybywają tylko czasem po zaliczeniu niektórych zadań na mapie, i to w dość skromnej liczbie. Trzeba uważać i tyle!

W przypadku misji, w których mamy dostęp do samobieżnej artylerii dalekiego zasięgu i magazynów z nieograniczoną amunicją, prościej jest zwyczajnie równać wszystko na planszy z ziemią. Prymitywne to jak technologia neandertalczyków, ale innego wyjścia czasem zwyczajnie nie ma. Poza tym skuteczne, a o to na wojnie chodzi. (Inna rzecz, czy o to chodzi w grach...)

My tu grzecznie próbujemy inwazję zrobić, staramy się, gwałcimy, zabijamy, a ci nam mosty burzą, bezczelni!

Eksperymentalne próby sadzenia tajgi. Jako że ziemia zamarzła, trzeba dziury pod sadzonki moździerzami wybijać.

Machiny wojenne

Takie strzelanie po krzakach nie sprawia większego problemu, gdyż zastosowano tu niemal identyczne rozwiązania, co w poprzedniku Frontline. Każdy typ pojazdów ma, poza standardowym atakiem, indywidualne zdolności, które uruchamia się na dość wygodnym panelu po prawej stronie ekranu. A możliwości jest całkiem sporo! Wspomniany ostrzał balistyczny, patrole, akcje saperskie i wiele innych. Można również określić, jak dany pojazd będzie atakował: w biegu, precyzyjnie; niektóre mają nawet możliwość strzelania w napęd wrażych konserw na gąsienicach. Również liczba rodzajów jednostek robi wrażenie: właściwie każdy sprzęt, jaki został użyty pod Kurskiem, ma tutaj swoje odzwierciedlenie.

Rozkazujcie, towarzyszu!

Przy okazji od razu trzeba pochwalić grę nie tylko za interfejs, ale i za intuicyjne obłożenie wszystkich akcji skrótami klawiszowymi. Jest to o tyle ważne, że Frontline jest strategią czasu rzeczywistego i uciekające sekundy są na miarę złota. Twórcy jednak pomyśleli również o ludziach obdarzonych refleksem usypiających flegmatyków i umożliwili stosowanie aktywnej pauzy, podczas której można wydawać rozkazy czy nawet całe ich sekwencje. Podobnie zresztą jak znacząco wpłynąć na prędkość upływu czasu w grze, co przydaje się przy dłużyznach lub w ogniu szalejącej bitwy.

Zgubić się wtedy nietrudno, gdyż – mimo że to RTS – położono tu nacisk na wiele aspektów prowadzonej walki, przez co gra nabrała więcej realizmu. W naszej gestii jest zawiadywanie dostawami amunicji, naprawami pojazdów czy stawianie oraz rozbrajanie min, budowanie umocnień i wiele innych. Interesujący jest fakt, że dostawy są nieograniczone – jeśli tylko gdzieś na mapie znajdzie się stojący jeszcze magazyn, wtedy możemy się bawić na całego! Poza tym my również decydujemy o wezwaniu wsparcia lotniczego w postaci samolotów szturmowych, myśliwców, bombowców oraz samolotów zwiadowczych, co nieraz ratuje nam skórę.

Zamieszanie w szeregach wroga

W teorii wygląda to całkiem nieźle, w praktyce... Cóż, szczególnie w logistyce widać, że chaos jest zawsze cechą konfliktów zbrojnych. Jednostki zbyt inteligentne nie są – stwarzają problemy nawet podczas omijania własnych oddziałów, nie wspominając już o tak skomplikowanej czynności jak samodzielne ustawianie się do strzelającego wroga czołem, gdzie pancerz jest najgrubszy. W ogóle walka wydaje się problematyczna. Naszym jednostkom trudno znaleźć odpowiednie pozycje strzeleckie: albo przesadnie podjeżdżają pod lufy innym, robiąc wyłom we własnej linii i skupiając na sobie grad pocisków, albo grzecznie stoją, pozwalając się łupać z odległości.

To ostatnie zdaje się nagminnie powtarzać we Frontline. Wystarczy popatrzeć na wspomnianą gdzieś wcześniej nawałnicę artylerii balistycznej. Raz odkrywszy pozycje wroga, niezależnie, czy zwiadem lotniczym, czy choćby wysłaną na samobójczy rekonesans jednostką, możesz śmiało skoncentrować ogień na tym miejscu i być niemal pewnym, że prędzej czy później zmieni się w dymiący złom. Komputer zdaje się reagować tylko i wyłącznie na fizyczną obecność naszych jednostek będących w zasięgu wzroku.

Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, najrozsądniej byłoby powiedzieć, że Frontline bazuje na tym samym silniku, co wielokrotnie już tu przywoływany Blitzkrieg 2. Oczywiście został gruntownie zmodyfikowany – efekty wizualne mogą się podobać, ale jednocześnie wyraźnie widać upływ lat. Do dźwięku nie można mieć żadnych zarzutów – nie działa na nerwy, muzyka zaś całkiem nieźle pasuje do akcji, choć z drugiej strony, niczym wybitnym nie jest.

Płonie na stacji lokomotywa... no i gdzie ta kontrofensywa?

Do pancerniaków marsz!

Powstała gra dobra, ale wydaje mi się, że **zakres zmian w porównaniu do ostatnich odsłon Wojny Błyskawicznej jest zbyt mały**. Mimo wszystko jednak zagrać warto.

Frontline sprawia wrażenie dość ciekawego, acz nieco już leciwego wojennego RTS-a i nawet jeśli traktować go jako echo protoplasty, jest to wspomnienie całkiem miłe. **CDA**

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ stary dobry Blitzkrieg 2
- ⊕ realizm jak na RTS-a przystało
- ⊕ mnogość jednostek
- ⊕ świetna encyklopedia sprzętu
- ⊕ za 3 dychy się opłaca
- ⊖ znowu to samo
- ⊖ trudna
- ⊖ lekko niedopracowana AI
- ⊖ deko leciwa grafika

- PRODUCENT: SONIC TEAM
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 99 ZŁ
- WWW.PHANTASYSTARUNIVERSE.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 1,6 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.3
- GATUNEK: RPG
- MULTIPLAYER: TAK

HUT SĘDZIMIR | FANTAZJUJE

PHANTASY STAR UNIVERSE™

ファンタシースターユニバース

„Kto powiedział, że znów zgubiliśmy się w tym samotnym świecie? Posłuchajcie, mówię wam, możemy zacząć od nowa! Jesteśmy na tym samym gwiezdnym statku, gwiezdnym statku o nazwie Ziemia. Nie jest za późno, to jest nasz dom, więc nie mów, że to zły los. Walka trwa, nie poddawaj się, zbudujmy przyszłość naszych snów!"

Piękne słowa, prawda? To fragment tekstu piosenki, która pojawia się w czołówce gry Phantasy Star Universe. Gry, która właśnie teraz – z mniej więcej półrocznym poślizgiem w stosunku do premiery amerykańskiej, że o japońskiej nie wspomnę – trafia na nasze półki sklepowe. Opóźnienie mogłoby jednak spokojnie być dużo większe, bowiem **Phantasy Star Universe powtarza patenty, które w japońskich grach RPG funkcjonują od kilkunastu lat**. Wygląd bohaterów i konflikty między nimi, sposób prowadzenia fabuły, styl oprawy graficznej, mechanizmy rozgrywki, szczególnie te związane z walką i rozwojem postaci, pojawiały się już w grach tego typu i fanom gatunku na pewno są doskonale znane. Ponieważ rzadko trafiają na platformę PC, wydawać by się mogło, że to produkcja atrakcyjna dla wszystkich maniaków anime...

W mojej magicznej kuchni wszystko się zdarzyć może...

Buntownik bez dowodu

Każdy RPG potrzebuje bohatera – w Phantasy Star Universe jest nim Ethan Waber, młodziutki chłopaczek z fioletową nastroszoną fryzurką. Tu od razu widać różnicę w podejściu do gier role-playing u Japończyków i Amerykanów czy Europejczyków. Ci ostatni wybierają na herosów poważnych facetów, którzy najlepiej wyglądają z zakrwawionym toporem w dłoni, a blizna na twarzy (np. przez policzek) to obowiązkowy element stylizacji (popatrzcie na wiedźmina...). Tymczasem Ethan ubiera się jak małolat zafascynowany kulturą techno, jeździ na futurystycznej deskorolce (nieuważnie), wstydzi się rozmawiać z dziewczynami, a poza tym – jakżeby inaczej – jest zbuntowany przeciwko całemu światu. A już szczególnie nie lubi agencji Guardians, prywatnej armii pomagającej organizacjom rządowym w utrzymaniu pokoju.

Trochę się zachmurzyło...

Jednak na początku gry Waber zmienia nastawienie do życia. Jego planeta, jedna z trzech tworzących całe uniwersum, pada ofiarą ataku kosmitów o nazwie SEED, bardzo podstępnych i trudnych do pokonania. Obca forma życia wykorzystuje do transportu meteoryty. Te, spadając na powierzchnię, eksplodują i rozpylają wokół substancję, która niczym wirus zmienia wszystkie formy życia w zmutowane kreatury, bardzo niebezpieczne dla otoczenia. I to wszystko właśnie w dniu, kiedy Ethan przypadkiem poznał Najświętszą Panienkę (no co, tak jest w grze!) – nastolatkę o mocy przepowiadania przyszłości, najważniejszą istotę w całej galaktyce. Niezwykłe? W japońskich grach RPG takie rzeczy to standard – polecam szczególnie serię Shadow Hearts, dostępną także w Europie, w której dziwacznych i postaci, i relacji między nimi są dziesiątki.

Uratuj świat – w odcinkach

W naszym siedemnastolatku budzi się duch obrońcy wszechświata – przystępuje do znienawidzonych Guardians i rusza do walki z SEED. W zachodniej grze RPG główny quest podążałby za zawiłościami fabuły, pewnie – jak np. w Oblivionie czy Two Worlds – byłby uzupełniony zadaniami pobocznymi, które gracze mogliby w dowolnej chwili wykonać. To jednak gra „made in Nippon", więc sprawa wygląda inaczej. **Scenariusz podzielony został na dwanaście odcinków fikcyjnego serialu**, z których każdy ma identyczną czołówkę (oglądając ją po raz piąty można samemu zamówić taksówkę do hotelu bez klamek) i nieco inną końcówkę z przewijająca się planszą z podobiznami wszystkich bohaterów danego „odcinka" oraz zapowiedź kolejnego epizodu.

OK, to jest jeszcze do zaakceptowania, ale trudno pogodzić się z tym, że wszystkie odcinki/misje zbudowane są w niemal identyczny sposób. Przed kolejnym zadaniem zawsze trzeba trochę pobiegać po miastach zbudowanych na powierzchni planet (maksimum cztery-pięć większych lokacji w każdym) i porozmawiać z różnymi osobami, często w kółko z tymi samymi, tylko przemieszczającymi się w różne miejsca. W końcu Waber trafia do siedziby Guardians, w której poznaje cel nowej misji i przenosi się na miejsce korzystając ze statku kosmicznego (element nieinteraktywny – animacja) i robi swoje.

To „swoje" to w 99% przypadków walka z przeciwnikami, z których ostatni zostawia kartę kodową do drzwi nowej lokacji, gdzie czeka już kolejna grupka stworów. Po którymś razie (liczyłem – zwykle szóstym) Ethan trafia w końcu na bossa, a po jego zabiciu kończy się misja, czyli odcinek. Napisy, zapowiedź kolejnego epizodu, który wygląda właściwie tak samo. Dzień świstaka...

Jakby jej to powiedzieć... Może tak: zacznijmy nazywać ją Dumbo!

kę miała zapewne rozruszać możliwość dodawania do broni specjalnych modułów – photonów, które zwiększają ich siłę rażenia – to jednak element na tyle drobny, że nie warto poświęcać mu uwagi i bawić się w różne kombinacje broni czy dodatków.

Podobnie jest z rozwojem postaci – Ethan, tak jak wszyscy pozostali bohaterowie, opisany jest jednym ogólnym poziomem doświadczenia oraz tym określającym jego biegłość w danej profesji. W grze występują trzy klasy bohaterów – łowca (hunter), strzelec (ranger) i reprezentant mocy (force). Waber zaczyna przygodę jako łowca, ale po dwóch pierwszych misjach zyskuje możliwość zmiany klasy na inną. To opcja, której właściwie mogłoby nie być – **poziom trudności dobrany jest tak, że właściwie nie ma potrzeby zmieniać klas**, a że PSU niezbyt mocno angażuje uwagę, nawet jeśli ktoś poświęci grze tyle czasu, by ją skończyć, raczej nie będzie grzebał w drobiazgach.

Offline online

W założeniach kampania dla jednego gracza to co najwyżej połowa atrakcji, jakie oferuje

Gra powtarza patenty, które w japońskich RPG funkcjonują od kilkunastu lat.

Monster siedzi w krzakach

Liniowość i powtarzalność to przypadłość wielu japońskich RPG-ów, ale zwykle równoważą to ciekawym (lub przynajmniej efektownym graficznie) systemem walki albo rozbudowanym mechanizmem rozwoju bohatera. Phantasy Star Universe nie może się pochwalić żadnym z tych elementów. **Walka jest prosta i mocno zręcznościowa** – przeciwnicy zwykle wybiegają gdzieś z krzaków (dosłownie!), a bohater walczy z nimi, używając podstawowego uderzenia i jednego specjalnego. To na tyle prosty system, że starcie zwykle sprowadza się do monotonnego wciskania jednego klawisza. Wal-

Poszli puścić dymka.

PHANTASY STAR UNIVERSE

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ⊕ głos Karen
- ⊕ rzadko kiedy można zagrać w japońskiego RPG-a na PC...
- ⊖ ...tym większa szkoda, że ten nie jest zbyt udany
- ⊖ sztampowa fabuła i rozgrywka
- ⊖ j-pop gra, aż zęby swędzą
- ⊖ wizualnie parę lat do tyłu

graczom Phantasy Star Universe. Drugie 50% zapewnia **tryb sieciowy, za który trzeba niestety płacić – 9,99 euro za miesiąc** (przy pierwszej rejestracji dostaje się dodatkowe piętnaście dni). Gra stoi na serwerach prowadzonych przez Segę, na każdym z nich mieści się najwyżej tysiąc osób. Niewiele? Może i tak, ale okazuje się, że nawet ta liczba to za dużo. Nie widziałem jeszcze, by kiedykolwiek do wszystkich komputerów obsługujących Phantasy Star Universe zalogowało się jednocześnie tysiąc osób – wirtualny wszechświat Fantastycznej Gwiazdy zdaje się wyludniony...

W miastach stanowiących coś na kształt lobby gracze mogą się spotkać tylko po to, by ze sobą porozmawiać, wymienić przedmiotami i stworzyć wspólnie drużynę liczącą maksymalnie sześć osób. Taka grupa może potem wybrać jedno z dostępnych dla niej zadań i przenieść się do wygenerowanej lokacji.

Misje w trybie multi są niezbyt ciekawe, podobnie jak te z kampanii dla jednego gracza polegają na wycinaniu w pień kolejnych grup przeciwników. Kiedy w 2000 roku Sega Dreamcast pokazała tego typu rozgrywkę konsolowcom w postaci gry Phantasy Star Online, było to wydarzenie i rewolucja. Dziś jednak trochę już wstyd pobierać opłaty za taką zabawę, szczególnie od PC-towców, którzy w podobnym stylu pograć mogą w Guild Wars czy Two Worlds, płacąc tylko za grę, a nie za abonament.

J-pop i wielkie oczy

Jeśli dla kogoś Phantasy Star Universe może mieć wartość, to na pewno dla fanów mangi i anime. Od pierwszych chwil rozgrywce towarzyszą piosenki utrzymane w stylu j-pop, a to gatunek, który i w Polsce ma fanów. Miłośnicy popularnej odmiany dalekowschodniej kultury o smaku sushi mieliby jeszcze większą radochę, gdyby kwestie mówione pozostały w języku japońskim, ale wykorzystany tu dubbing też trzyma klimat anime oglądanego na anglojęzycznych kanałach telewizyjnych – w klasyczny sposób oscyluje między kiczem a patosem. Bardzo spodobał mi się głos aktorki, która nagrała kwestie dla Karen – chrypi tak seksownie, że tylko dla niej nie przewijałem animowanych przerywników...

Oprawa graficzna Phantasy Star Universe też jest wzorowana na mangach i sprawia wrażenie estetycznej. Nie da się jednak ukryć, że **podobną oprawę bez większego trudu wyświetliłyby karty graficzne starsze o co najmniej dwie generacje**. Mimo to panienki ubrane w kuse spódniczki i szkolne mundurki, patrzące przed siebie wielkimi oczyma, fikuśnie machające nóżką chwytają za serce i jeśli tylko ktoś jest gotów przyznać się przed samym sobą, że ma coś z małej dziewczynki, może mu się spodobać to, co zobaczy na ekranie.

Na wszelki wypadek nie pokazywałem gry Geminiemu, który z zasady nie znosi tych *„perwersyjnych i niemoralnych azjatyckich lolitek"*, Eldowi, który reaguje pianą na ustach na samo słowo „manga", oraz Czarnemu Iwanowi, który mógłby z rozrzewnieniem sięgnąć do szuflady po różowy pompon. Chociaż czemu nie dać chłopakowi trochę szczęścia? ...Iwan!?! Iwan!?! Gdzie jesteś? **(CDA)**

Walka jest dość prosta i mocno zręcznościowa.

W poprzednim odcinku Phantasy Star...

Seria Phantasy Star to jedna z dłuższych w całej historii japońskich gier RPG. Łącznie ukazało się ponad 10 części tego cyklu (licząc z dodatkami/scenariuszami dostępnymi tylko za pośrednictwem Sieci), a najważniejsze gry noszące tytuł Phantasy Star to...

Phantasy Star
Sega Master System, Sega MegaDrive, 1987
Pierwsza część serii wydana na ośmio- i szesnastobitową konsolę Segi – miała konkurować z cyklem Final Fantasy, napędzanym sprzedażą konkurencyjnych platform firmy Nintendo. Opowiada o dziewczynce imieniem Alis, która chce zemścić się na zabójcy brata.

Phantasy Star IV: End of the Millennium
Sega MegaDrive, 1994
Uznawana za najlepszą część serii. Tym razem bohaterem jest Chaz – łowca, który zupełnie niespodziewanie dla siebie stanie przed zadaniem uratowania uniwersum składającego się z trzech planet o nazwach Palma, Motavia i Dezolis. Brzmi znajomo?

Phantasy Star Online
Sega Dreamcast, 2000
Gra przełomowa i najbardziej znana w całym cyklu – pierwszy RPG na konsole wyposażony w opcje sieciowe. Swego czasu bardzo popularny, dopóki Sega nie wprowadziła opłaty za korzystanie z serwerów. Phantasy Star Universe to oficjalnie druga część tego tytułu.

WINIARY Danie w 5 minut

LETNIE NAGRÓD ROZDANIE!

To proste jak raz dwa trzy!

Po pierwsze: Kup Danie w 5 minut Winiary.

Po drugie: Znajdź specjalny kod na wieczku opakowania promocyjnego i wyślij go SMS-em pod numer 7116*.

Po trzecie: Wygraj!

9 WYPASIONYCH SKUTERÓW PIAGGIO

150 odtwarzaczy mp3

oraz bony na ciuchy CROPP

Regulamin promocji jest dostępny na: www.winiary.pl
Promocja obejmuje produkty: Spaghetti po bolońsku i Puree z grzankami i smażoną cebulą w oznaczonych opakowaniach.
*koszt SMS-a 1,22 zł z VAT

cropp

PIAGGIO

PRODUCENT: JOWOOD
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.SPELLFORCE2.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 1.3

GATUNEK: RTS/RPG
MULTIPLAYER: TAK

ELD | ODDAJCIE WŁADCY, CO... KRÓLEWSKIE

SpellForce 2
Władca Smoków

SpellForce 2. Od roku się zastanawiam, jakim cudem tak fantastyczna (nie chodzi mi o realia, ale jakość rozgrywki) gra przeszła właściwie bez echa. A przynajmniej bez takich fanfar i zachwytów, na jakie zasłużyła.

Jajecznica z jednego smoczego jaja. Smocznego!

SpellForce 2 to chyba najbardziej udane połączenie erteesa i erpegie w historii gier. Do tego stopnia, że na bite trzy miesiące oderwało mnie od World of Warcraft, a uwierzcie, że to naprawdę trudne zadanie. Nic zatem dziwnego, że pierwszego (niesamodzielnego) dodatku zatytułowanego Władca Smoków wypatrywałem niczym leming wysokiej skały.

Władca Smoków nie zawodzi. To znakomity dodatek do wybitnej gry.

Takie walki budzą w nas niesmok.

Najemnik w akcji

Fabuła kampanii WS dość luźno nawiązuje do podstawki. Owszem, w czasie podróży napotykamy znajome postacie, ale główny bohater to zupełnie nowa twarz. Jest to jedna ze Smoczych Łap, czyli najemników Szaikan, którzy do tej pory zajmowali się zarabianiem na życie ochroną chociażby krasnoludów. Tak się zresztą zaczyna Władca Smoków – w momencie, w którym dostajemy zadanie przeprowadzenia bezpiecznie krasnoludów do Siedmiogrodu. Nadmienię w tym miejscu, że rozgrywki nie zaczynamy od początku, ale od dziesiątego poziomu. Pozwala to na rozdzielenie dziewięciu punktów umiejętności jeszcze przed rozpoczęciem pierwszego questa.

Drzewko czy tylko krzew?

Punkty te to pierwsza pozytywna niespodzianka. W Czasie Mrocznych Wojen dostępne były dwa drzewka umiejętności: walka i magia. We Władcy Smoków pojawia się trzecie, zupełnie nowe – Szaikan. Jest to związane z tym, że wszyscy bohaterowie w grze są Szaikanami, a m.in. tą nacją kierujemy w dodatku. Co do samego drzewka, mam dość mieszane uczucia. Nie jest zbytnio rozgałęzione, wygląda, jakby wrzucono tu po prostu wszystko, co nie pasowało w pozostałych „krzewinkach".

Nowe umiejętności pozwalają na przywoływanie stworzeń, które przez określony czas wspomagają bohatera, są także czary na krótko wzmacniające postać, osłabiające przeciwników, zabierające manę, podnoszące liczbę punktów zdrowia etc. W sumie, jak wspomniałem, większość z nich to raczej umiejętności nie do końca potrzebne. A te, które są użyteczne, równie dobrze mogłyby się znaleźć w walce lub magii. Mimo wszystko drzewko Szaikan pozwala na stworzenie postaci różniącej się od tej z Czasu Mrocznych Wojen. Pewnym mankamentem jest ustawienie ograniczenia poziomu bohatera do trzydziestego. Jeśli mamy w pamięci dodatki do „jedynki", można było oczekiwać, że granica ta zostanie przesunięta w górę. Tym bardziej że (przypomnę na wszelki wypadek) startujemy już z 10 levelu.

Szaikanie, ostrza i smoki

Jak wspomniałem wcześniej, we Władcy Smoków dostajemy pod skrzydła nową nację – Szaikan (zanotujcie sobie, że tylko i wyłącznie. Krasnale czy zwykli ludzie to dla nas tym razem tylko statyści, czyli tło) oraz ich sojuszników: Ostrza i Smokowce. Dla tych, którym obca jest historia opowiedziana we wszystkich częściach SpellForce'a, podaję informację, że Szaikanie powstali w wyniku eksperymentów pewnego alchemika. Z czasem jednak ewoluowali i stali się osobną rasą. W ich żyłach płynie smocza krew, a każdy z nich jest doskonałym wojownikiem. Jeśli chodzi o jednostki, jakie możemy werbować, jest nawet lepiej niż w podstawce. Szaikanie mają trzy mutacje. I tak chociażby Łucznik – oprócz wersji podstawowej – może występować w wersji Płonące Strzały (dodatkowe obrażenia od ognia) i Salwa (jednostka wystrzeliwuje trzy strzały jednocześnie). Natomiast mutacje Maga Krwi to Wskrzeszenie (leczy i ożywia jednostki sojusznicze) i Połączenie Dusz.

Mieli smoka i nie zawahali się go użyć.

Powrót Balladyny

Tak na marginesie warto odnotować, że CD Projekt stara się podtrzymać świecką tradycję przekręcania podtytułów SpellForce'a. Jak być może pamiętacie, SpellForce 2: Shadow Wars zaistniał w Polsce jako Czas Mrocznych Wojen (przez grzeczność nie wspominam o słynnej Balladynie, w wersji angielskiej pannie Nightsong). Jeszcze zabawniej spisali się tłumacze CDP przy okazji dodatku. W oryginale mamy Dragon Storm, a w Polsce – Władcę Smoków. Ale że nie mamy po zakończeniu grania niesmoku i nie chcemy w amoku wyrzucić gry za okno (gdzieżby tam...), nie będę się tego czepiał. Za bardzo.

Jeśli uważacie, że Warcraft III jest najlepszym połączeniem RTS-a z RPG, jest to tylko dowód na to, że nigdy nie graliście w SpellForce'a 2.

Ostry niszczyciel?

Jeszcze lepiej ma się rzecz z jednostkami sojuszniczymi. Ostrza reprezentuje chociażby Łamacz Zaklęć, który kradnie manę i uderza burzą z piorunami, oraz Niszczyciel, który ma wysoką odporność na wszystkie szkoły magii i jest doskonały do destrukcji budynków. Ale najpotężniejsze po naszej stronie pozostają smoki. Ogniosmok jest szybki i zieje ogniem. Kryształosmok ma wysoką odporność na szkoły magii oraz umiejętność Krzyk Umysłu. I wreszcie Tytan. Stworzenie bardzo drogie, ale obdarzone potężnym zdrowiem i maną oraz Atakiem Kolistym. Kończąc wątek nowalijek w dodatku muszę wspomnieć o setach. Autorzy poszli po rozum do głowy i postanowili pozmieniać co nieco w przedmiotach. We Władcy Smoków zbierać możemy całe sety, które dodają postaci różnej maści premie. Przedmioty setowe zostały oznaczone niebieską ramką.

Witamy na arenie

Panowie z Phenomic nie zapomnieli o graczach miłujących się w rozgrywkach sieciowych. **Pojawiły się cztery nowe mapy w trybie gry swobodnej, a także trzy w pojedynku.** W pierwszym można korzystać z nacji Szaikan, ale walczyć tylko z innymi posiadaczami Władcy Smoków. Hitem rozgrywki multiplayer jest jednak mapa Arena w grze swobodnej. Przeznaczono ją dla bohaterów na poziomie trzydziestym, do tego dobrze uzbrojonych, bo wyzwanie też jest wyjątkowe. Przeciwnicy są liczni i groźni.

Idealny mariaż

Cały mechanizm rozgrywki pozostał bez zmian. Jest to nadal wypadkowa dwóch różnych gatunków. Jeśli uważacie, że Warcraft III jest doskonałym połączeniem RTS-a z RPG i oferuje wysoką grywalność, jest to tylko dowód na to, że nigdy nie graliście w SpellForce'a 2. Nie ma drugiej gry, która tak płynnie przechodzi pomiędzy sterowaniem bohaterem i grupką jego towarzyszy, a zarządzaniem armią i organizacją wydobycia surowców oraz budowaniem. Trudno także znaleźć konkurenta w kategorii zadań czekających na gracza, bo Władca Smoków to dziesiątki questów i setki misji pobocznych. Świat SpellForce'a charakteryzuje się również wszelkiej maści potworami i potężnymi bossami.

Lepiej być nie może

Mało jest dodatków oferujących równie wiele przyjemności co Władca Smoków. Oczywiście można dyskutować, czy nie lepiej było wydłużyć rozgrywkę (kampanię da się ukończyć w 25-30 godzin), ale szczerze mówiąc i tak dostałem więcej, niż się spodziewałem. WS wciąga równie mocno jak podstawka i powiadam, że jest to pozycja, która musi się koniecznie znaleźć w waszej kolekcji. Polecam zwłaszcza tym barbarzyńcom, którzy nie mieli dotąd styczności ze SpellForce'em 2. Pora naprawić ten błąd. |CDA|

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- ⊕ nowa kampania
- ⊕ mnóstwo nowych questów
- ⊕ nowe drzewko talentów
- ⊕ nowa nacja
- ⊕ sety
- ⊕ nowalijki w multi

- ⊖ chyba za krótkie?
- ⊖ ograniczenie poziomu do 30 levelu
- ⊖ tłumaczenie tytułu

PRODUCENT: DEEP RED GAMES
DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS
CENA: 99 ZŁ
WWW.CODEMASTERS.COM

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 1,6 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: EKONOMICZNA
MULTIPLAYER: NIE

HUT SĘDZIMIR | SPRAWDZA SŁUŻBĘ ZDROWIA

HOSPITAL TYCOON

Fani ekonomicznych symulacji dobrze ich znają: Deep Red Games to studio, które specjalizuje się w produkcjach tego typu – to oni stworzyli m.in. świetne Monopoly Tycoon, wakacyjne Beach Life czy Tycoon City: New York. Teraz Anglicy z hrabstwa Buckinghamshire zabierają się za symulację szpitala. Z jakim skutkiem?

Gry „medyczne" to rzadkość – w całej historii PC było ich ledwie kilkanaście. Choć lwią ich część stworzyła firma Legacy Interactive (10 tytułów, w tym seria Emergency Room z udziałem żywych aktorów, a do tego także kilka produkcji o... weterynarzach), najbardziej udaną z tego gatunku był wymyślony przez Petera Molyneux **Theme Hospital z 1997 roku. Hospital Tycoon można uznać za remake tamtej gry** – ma podobne zasady, zbliżony rodzaj humoru, nieco przerysowaną, komiksową grafikę. Czy powrót do klasyki sprzed dziesięciu lat można uznać za udany?

Theme Hospital 2

Aby nie było, że zmyślam i w ocenie polegam jedynie na zawodnej pamięci, znalazłem w sieci demo tamtej gry, które ściągnąłem i zainstalowałem. Okazało się, że pamięć mam rzeczywiście nie najlepszą – zdawało mi się, że Hospital Tycoon tylko nawiązuje do gry Molyneux stylem i klimatem, tymczasem okazało się, iż Deep Red Games ściągnęło z poprzednika niemal wszystko. Większość mechanizmów rozgrywki przeniesiono bez istotnych modyfikacji, w tym także to, co w tej grze najważniejsze, czyli sposób diagnozowania i leczenia pacjentów.

W Theme Hospital procedura ta wyglądała następująco – do szpitala trafia chory, który najpierw zgłasza się w rejestracji, potem trafia do lekarza pierwszego kontaktu, a jeśli jest to niezbędne, także do innych specjalistów badających go przy użyciu aparatury bardziej wyrafinowanej niż stetoskop. Po diagnozie czas na leczenie – w lekkich przypadkach odbywa się ono w pokoju pielęgniarek, w którym ubrane w białe kitle panienki aplikują odpowiednie leki. Czasem konieczny okazuje się bardziej skomplikowany zabieg, do którego potrzebny jest specjalistyczny sprzęt, a także obsługujący go personel, no i osobny pokój. Na podobnym schemacie działania stworzono Hospital Tycoon – wokół niego toczy się cała rozgrywka. Zadanie gracza to m.in. zadbanie o to, by w całej kuracji nie było przestojów. Pod tym względem obie gry są bliźniaczo podobne.

16.45 – Hospital Tycoon, serial prod. ang.

Różnicę dziesięciu lat widać głównie w dużo lepszej oprawie graficznej, uproszczeniu kilku opcji i dodaniu paru elementów zgodnych z ostatnimi trendami w produkcji gier. Dla ułatwienia rozgrywki pokoje, w których ustawia się sprzęt, mają teraz kilka ustalonych rozmiarów, podczas gdy w Theme Hospital gracz sam określał ich wielkość – tamto rozwiązanie było bardziej elastyczne, ale też kłopotliwe. Zrezygnowano z kilku parametrów określających zadowolenie pacjentów, w tym np. jednego określającego poziom ich ciepła – w grze Molyneux trzeba było postawić kaloryfer w każdym pomieszczeniu, tutaj tego nie ma. Wszystko to jednak drobiazgi.

Ciekawsze – przynajmniej w teorii – są elementy nowe. **Hospital Tycoon wprowadza tryb fabularny wzorowany na... telenowelach.** Cała kampania podzielona jest na trzy sezony (w każdym gracz trafia do innego szpitala), te z kolei na cztery misje-odcinki, z których każda zaczyna się czołówką nibyserialu Hospital Tycoon oraz prezentacją głównych bohaterów, kończy zapowiedzią kolejnego odcinka, a ich scenariusz tworzy mniej więcej zwartą całość. To dodatek miły, ale dla rozgrywki mało znaczący, ponieważ pomysły fabularne ani nie zaskakują, ani nie są wystarczająco rozwinięte. Po-

Deep Red Games ściągnęło z Theme Hospital niemal wszystko.

Życie i śmierć

Spośród wydanych na PC gier o tematyce medycznej szczególną uwagę warto zwrócić na trzy tytuły. Oto one:

Life & Death
Software Toolworks, 1988
Prawdziwa symulacja lekarza – trzeba diagnozować pacjentów, zapisywać im odpoiednie leki, a także – gdy jest to niezbędne – przeprowadzić operację, i to zgodnie ze wszystkimi medycznymi zasadami! Konsekwencje błędu bywają tragiczne, źle zaaplikowana kuracja może się skończyć śmiercią chorego.

Theme Hospital
Bullfrog, 1997
Zarządzanie szpitalem – na poważnie, jeśli chodzi o kwestie ekonomiczne, i na wesoło w temacie chorób, na które skarżą się pacjenci. Jedna z gier stworzonych przez mistrza Petera Molyneux, przemyślana i zrealizowana równie świetnie jak Populous czy Powermonger.

ER
Legacy Interactive, 2005
Ekipie z Legacy Interactive udało się to, co nie wyszło twórcom Hospital Tycoona – umiejętnie połączyli grę ekonomiczno-strategiczną z elementami sima. Dodatkowy atut tej gry to licencja znanego serialu i fakt, że wszystko dzieje się w niej na poważnie, ma więc aspekt edukacyjny.

Film producentów
SILENT HILL
ZEW KRWI
MUSISZ UMRZEĆ, ŻEBY ONI MOGLI ŻYĆ.
W KINACH OD 3 SIERPNIA
www.skinwalkers.com www.monolith.pl dcp
więcej informacji o filmie na: www.cineman.pl LIONSGATE
WP.PL EDIFICE RMF
STOPKLATKA Miasto Plusa www.miastoplusa.pl

Pokaż język i powiedz... ha, ha, ha

Choroby, na które cierpią pacjenci w Hospital Tycoon, to jeden z bardziej sympatycznych elementów gry. Animacje z nimi związane – a także ich kuracji – powodują szczery śmiech. Oto kilka bardziej zabawnych przypadków...

STRESS ZOMBOSIS
Wynik przepracowania, dopada zwykle przesiadujących po godzinach pracowników wielkich korporacji. Leczona w wielkiej machinie o nazwie... „aparatura relaksująca".

LYCANTHROPY
Czyli – wilkołactwo. Objawia się szybkim porastaniem futrem, wyciem do księżyca i... niepohamowaną potrzebą ugryzienia innych pacjentów czy personelu.

GOLF RAGE VICTIM
Golf, choć jest grą dżentelmenów, może się okazać niebezpieczny, gdy któremuś z lordów nie wyjdzie uderzenie. Procedura wyciągania piłeczki z oczodołu mrozi krew w żyłach...

EXPLOSIVE SNEEZING
Megakichnięcia, które towarzyszą tej chorobie, są niebezpieczne dla szpitala prowadzonego przez gracza – „fala uderzeniowa" potrafi przewrócić personel, a to źle wpływa na efektywność jego pracy.

Brakuje oryginalności, zawodzi poziom trudności, zabawy starcza na dziesięć godzin.

Jeszcze gorzej jest z opcją wydawania podwładnym poleceń. Zwykle bowiem najzwyczajniej w świecie je ignorują. Szczególnie denerwuje lenistwo sprzątaczy i techników zajmujących się konserwacją sprzętu – zwykle właśnie dlatego, że rzeczone darmozjady dyskutują Bóg wie o czym z pielęgniarkami, nie udaje się spełnić na czas wymogów scenariusza.

Z The Sims gra przenosi również 'simlish', bełkotliwy język, jakim posługują się komputerowe ludki – tu jest on wyjątkowo denerwujący i nieprzyjemny dla ucha. Na szczęście to jedyna słabość oprawy audiowizualnej gry, bowiem poza tym brzmi i wygląda całkiem nieźle. Spodobał mi się smooth jazz umilający rozgrywkę, nieźle animowane są modele personelu i chorych, **szczery uśmiech budzą animacje przedstawiające objawy dolegliwości**, na które cierpią pacjenci, oraz zabiegów przepisywanych im przez lekarzy. To jednak również coś, co Deep Red Games przenieśli żywcem z Theme Hospital – tam także można było rwać boki ze śmiechu patrząc, jak się leczy np. schorzenie o nazwie Bloated Head.

Vaiagra

Jeśli ktoś ma do czynienia z grami dłużej niż kilka lat, zwykle cieszy go, gdy nowe produkcje nawiązują do sprawdzonych klasyków – byle tylko poza kompilacją starych pomysłów znalazło się w nich miejsce na innowacje. W grze Deep Red Games jest ich niewiele, a te, które są, trudno uznać za naprawdę udane czy przemyślane.

Brakuje oryginalności, zawodzi poziom trudności, a zabawy starcza na dziesięć godzin – to największe zarzuty, jakie można postawić twórcom. Theme Hospital był i wciąż pozostaje najbardziej udaną produkcją z działki gier medycznych – Hospital Tycoon to tylko jego podróba, jak Vaiagra albo Abibas. **|CDA|**

The Sims 2: Hospital

Kolejna z innowacji Deep Red Games to wprowadzenie do symulacji szpitala elementów simsopodobnych – personel może wchodzić ze sobą w interakcje, obdarzać się sympatią lub żywić do siebie niechęć, możliwe jest także wskazywanie lekarzom, pielęgniarkom i sprzątaczom, czym mają się zająć w następnej kolejności.

Trudno jednak nie odnieść wrażenia, że pomysł ten przyszedł komuś do głowy na końcowym etapie prac nad grą i doklejono go w ostatniej chwili nie zastanawiając się, czy rzeczywiście wprowadzi coś do rozgrywki. A niestety nie wnosi nic – zarówno w trybie fabularnym, jaki swobodnym można grać, w ogóle nie zaprzątając sobie głowy relacjami pomiędzy pracownikami szpitala.

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ	6
WIDEO	8
AUDIO	7

PODSUMOWANIE

- humor
- łatwo opanować zasady gry
- leniwi sprzątacze
- większość pomysłów przejęta z Theme Hospital
- niski poziom trudności

„Ani Dungeon Siege, ani Titan Quest, ani Sacred nie wciągnął mnie po Diablo 2 tak, jak ten mitologiczny H'n'S"
4Players

„...póki co to zdecydowanie najładniejsza taka siekanka na PC"
Click!

„Rozbudowany i urozmaicony świat Lokiego z pewnością nie pozwoli nam się nudzić"
Miasto Gier

LOKI

NADCHODZI RAGNAROK, ZMIERZCH ERY BOGÓW
ZOSTAŃ ICH WYBAWCĄ... LUB ZGUBĄ!

Na początku istnienia bogowie wszystkich panteonów ustalili zasadę nieingerowania w inne krainy. Jednak ktoś przebudził egipskiego boga ciemności Setha, który złamał ten zakaz. Teraz wraz ze swoimi sojusznikami, staje on naprzeciwko innym bogom w bitwie, która zadecyduje o losach świata.

- Losowo generowane lokacje
- 100.000 przedmiotów
- Nieliniowa fabuła
- 240 godzin gry

Gra polecana przez polskie DIABLO COMMUNITY

CZY JESTEŚ GOTOWY SPROSTAĆ SWEMU PRZEZNACZENIU?

Zdobądź lub samodzielnie stwórz swój rynsztunek. Ponad 100.000 losowo generowanych przedmiotów.

Odwiedź 200 lokacji w 4 odmiennych krainach mitologicznych: Egipskiej, Azteckiej, Greckiej i Nordyckiej

Ponad 200 przerażających potworów i ogromnych bestii znanych z podań mitologicznych.

16+ www.pegi.info
fabryka słów
WP.PL
PHOENIX
MIASTO GIER www.miastogier.pl
WSPIERAJ POLSKICH TWÓRCÓW OPROGRAMOWANIA KUPUJĄ www.msw.pl
www.loki-game.pl
LOKI © 2007 Iceland. Program ten chroniony jest prawa autorskimi i innymi międzynarodowymi. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie znaki, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżonymi prawami własności.
CYANIDE
techland www.techland.pl

PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.SURFSUPGAME.COM

WIN XP/VISTA
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
MULTIPLAYER: TAK

QN`IK | NOWA FALA

Gdyby Tony Hawk urodził się pingwinem, pewnie jeździłby nie na deskorolce, a desce surfingowej. Ale pingwinem nie jest – i całe szczęście.

Do tej pory fajnych tytułów o surfingu na PC było tyle, co kalorii w tiktaku – a i to wersja raczej optymistyczna. Tymczasem **już po kilku minutach zabawy można stwierdzić, że w mieście pojawił się nowy szeryf.** (Który, jak się później okazało, strzela dobrze, ale ślepakami. O tym jednak za kilka akapitów.)

Gdybym podliczył czas, jaki spędziłem na różnych grach z Tonym Hawkiem, okazałoby się pewnie, że mógłbym być teraz człowiekiem albo dużo lepiej wykształconym, albo choć bardziej wyspanym. Przytrzymywanie klawisza skoku, puszczanie go, robienie 'no comply' i graba w powietrzu to dla mnie czynności tak naturalne, że początkowo bardzo trudno mi było przystosować się do rozwiązań z Surf's Up. Autorzy stwierdzili, że uproszczą graczom życie i dadzą dostęp do skomplikowanych trików bez konieczności uczenia się złożonych sekwencji klawiszy. Niestety nie oznacza to, że sterowanie jest szczególnie intuicyjne.

Pingwin trzydziestopalczasty

Trochę niepotrzebnie każdy trik wykonuje się tutaj innym przyciskiem, których w sumie jest dziesięć (plus klawisze WSAD). Ich rozłożenie też nie świadczy zbyt dobrze o wyczuciu ergonomii i zdrowym rozsądku osoby, która je ustalała (kursory, Spacja, Shift, I, J, K i L to podstawa zabawy). Na szczęście domyślne ustawienie można zmienić w menu. A do czego te wszystkie przyciski służą? Wśród funkcji mamy manuale, turbo, jeżdżenie na krawędzi fali (odpowiednik grinda), różne akrobacje oraz... przycisk, który wydłuża działanie trików, dzięki czemu punktacja jest sporo wyższa.

No dobrze, ale po co w ogóle zbierać jakieś punkty i na czym ta gra polega? W menu szczególnie interesujące są trzy opcje – Championship, Leaf Sliding oraz Multi. Naprawdę istotny i wart tego, by poświęcić mu więcej miejsca, jest ten pierwszy. Na początku wybierasz w nim postać, którą zamierzasz kierować (jeśli widziałeś już animowany film „Surf's Up", na pewno kojarzysz imiona Cody, Lani czy Big Z), następnie właściwą deskę, miejsce startu – i już lądujesz na spienionym oceanie. Podjęte wcześniej decyzje można zmienić w każdej chwili po zakończeniu wyścigu, nie jesteś więc zmuszony do trzymania się jednej postaci czy sprzętu. Oczywiście w miarę postępów w zabawie odblokowujesz kolejnych bohaterów i dodatkowy sprzęt – norma.

Cody Maverick's Pro Surfer

Sama zabawa w surfowanie przypomina gry z Tonym Hawkiem tylko w niewielkim stopniu, gdyż **jest znacznie bardziej ograniczona. Nie ma tu żadnej swobody** – nie możesz płynąć w obranym przez siebie kierunku czy eksplorować zakamarki lokacji. Cały czas prąd pcha cię do przodu, a twoim jedynym wyborem jest to, czy chcesz skręcić w lewo, czy w prawo. Wbrew pozorom to dość istotna kwestia, ponieważ zawsze z jednej strony jest wysoka fala, a z drugiej bonusy, wyskocznie i inne miejsca, które warto odwiedzić. Jedyne niebezpieczeństwo, jakie czyha na ciebie podczas jazdy, to skały i przeszkody terenowe, których w grze jest akurat bez liku. Zderzenie kończy się chwilowym zamroczeniem i utratą kilku metrów.

Gra niestety po jednorazowym zaliczeniu wszystkich tras nie ma nic więcej do zaoferowania.

Size matters

A odległość jest tu ważna. **Czas, w jakim przemierzysz trasę, nie ma najmniejszego znaczenia.** Jeśli jednak przeoczysz jakąś bramkę, będziesz musiał zaczynać poziom od początku. Zważywszy jednak na to, że żadna jazda nie trwa tu dłużej niż jakieś 3 minuty, to żaden kłopot.

W ten pokrętny sposób zbliżamy się do sedna – i wytłumaczenia, co jest największym problemem Surf's Up. Całą grę można ukończyć z palcem w nosie (oczywiście metaforycznie – chyba że masz 14 palców u jednej ręki, w końcu tyle jest wymagane do gry) w 3 godziny! I o ile np. w takim THPS było dość podobnie, tamta gra dawała jeszcze radość z odkrywania sekretów czy podbijania własnych rekordów. Produkcja Ubisoftu niestety już po jednorazowym zaliczeniu wszystkich tras nie ma nic więcej do zaoferowania. A wątpię, byś się chętnie ścigał z kumplami na osiągi (Hej, ja moim pingwinem wykręciłem 100 tysięcy w jednym kombosie! Łał!).

W takich przypadkach sytuację teoretycznie powinny ratować kolejne tryby, te jednak nie stają na wysokości zadania. Jedną z opcji jest zjazd na czas z górki – wygrywasz konkurencję, jeśli zmieścisz się w z góry narzuconym limicie. Oczywiście przychodzi to bez kłopotu już za pierwszym podejściem. A co później? No właśnie. Jest jeszcze multiplayer, ale przeznaczony tylko dla dwóch graczy przy jednym kompie w trybie split-screen (z dzielonym na połowy ekranem). Jakoś niespecjalnie fascynujący, niestety.

Pingwin jak malowanie

Trochę zawodzi też oprawa graficzna. **Spodziewałem się feerii barw, efektów specjalnych i nie wiadomo, czego jeszcze – tymczasem autorzy poszli w stronę minimalizmu.** Kolory zdają się [illegible] przyblakłe, zaś ogólna jakość grafiki sugeruje, że grze pod tym względem znacznie bliżej do PlayStation 2 niż Xboxa 360. Już najwyższy czas, by konsole starej generacji odstawić do lamusa – przez to, że gry mają na nich działać, zaniża się ogólną jakość grafiki na wszystkich platformach...

Spuśćmy zasłonę...

O ile jednak brak wystarczającej liczby trójkątów mogę twórcom wybaczyć, to nie rozumiem, czemu w Surf's Up jest tak ciemno. Gra bazuje na silniku Unreal (tym starym, nie mylić z Unreal Engine 3) – na tym samym hulał choćby polski Redneck Kentucky: Nowa generacja kurek, i „nasz" produkt wyglądał nieporównywalnie ładniej.

Z technicznych aspektów warto za to pochwalić przerywniki animowane pojawiające się po wejściu do nowej lokacji. Zrealizowane jak profesjonalne telewizyjne relacje, tyle że z humorem, a w charakterze „kotwicy" występuje wielka foka (płci męskiej) czy inny sum – wydaje mi się, że w tym elemencie maczali palce ludzie od filmu.

A właśnie – recenzowałem wersję angielską Surf's Up, ale za sprawą Cenegi gra wyjdzie w pełni zlokalizowana, w dodatku głosów głównym bohaterom udzielą ci sami aktorzy co w kinie.

Szykuje się dobre, profesjonalne spolszczenie – szkoda tylko, że dystrybutor zażyczy sobie za grę aż 80 złotych. |CDA|

Gra polecana przez polskie DIABLO COMMUNITY

KONKURS

LOKI

ZBLIŻA SIĘ RAGNAROK
KONIEC ERY BOGÓW NASTĄPI NA POCZĄTKU WRZEŚNIA

Do wygrania
25 egzemplarzy kolekcjonerskiego wydania gry LOKI

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Loki to postać z mitologii:
A. nordyckiej
B. indyjskiej
C. greckiej

Jeśli chcesz współtworzyć Polską wersję tej gry, wejdź na www.loki-game.pl i weź udział w innych, przygotowanych przez nas konkursach

CYANIDE techland www.techland.pl

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.LK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 7 sierpnia 2007 r.

Fundatorem nagród jest Techland

PRODUCENT: WORLD FORGE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.ANCIENTWARSSPARTA.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 2,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: RTS
MULTIPLAYER: LAN, INTERNET, 2-8 OSÓB

DVD 07/2007

GREGORIUS | SPARTANIE AMERYKI NIE ODKRYLI

ANCIENT WARS SPARTA

Jak ludzkość stara zawsze pojawiali się ludzie, którzy uwielbiali się grzać w cudzym świetle. Po co się męczyć samemu, skoro można wykorzystać rozgłos wokół innych i w ten sposób przy okazji wypłynąć?

W przypadku dziecka ze stajni World Forge jednak oskarżenia tego rodzaju nie mają dostatecznego uzasadnienia. Gra powstała jako samodzielny produkt i z głośnym filmem „300" ma tyle wspólnego, co Bill Gates z Linuxem. Zwolennicy ekranizacji komiksu jednak z pewnością znajdą coś dla siebie – RTS opowiada w końcu tę samą historię, poszerzając ją dodatkowo o kilka rozdziałów.

This is Sparta!

Jeśli zdecydujesz się na samotną rozgrywkę, możesz wybrać jedną z trzech kampanii, w których **poprowadzisz do zwycięstwa Spartan, Egipcjan bądź Persów**. O ile udział pierwszych i ostatnich jest oczywisty, o tyle Egipcjanie trochę zaskakują. Ich losy to jednak nic innego jak próba zrzucenia perskiego jarzma. Z kolei historia walecznych mieszkańców Hellady to głównie tłumienie rebelii, jednoczenie Greków i ostatecznie rozbicie armii Kserksesa. Persowie? Ci po prostu poszerzają swoje i tak już spore imperium.

Kolejność zaliczania kampanii jest dowolna, jednak rozsądnie jest przechodzić je od początku – raz, że ułożone są wedle stopnia trudności, a dwa, że pierwsza z nich ma wbudowany samouczek, który bezproblemowo wprowadza w arkana obsługi gry. Czyni to na tyle dobrze, że do instrukcji podczas zabawy w Spartę nie musiałem sięgać ani razu. Prosto, łatwo, przyjemnie!

Prócz kampanii do dyspozycji gracza developerzy oddali dziewięć dość zróżnicowanych pod względem wielkości i ukształtowania terenu map, na których można się zmierzyć nawet z siedmioma zawodnikami – komputerowymi bądź żywymi. Można grać po sieci lokalnej i w Internecie.

Starożytna strategia

Gdybym miał w kilku słowach określić styl rozgrywki, jaki uskutecznia Sparta, bez wątpienia brzmiałyby one: klasyczny RTS. Pod tym względem gra jest równie konserwatywna co nasza skrajna prawica.

Modelowo do bólu, bez żadnych ekstrawagancji budujemy najpierw centrum obozu, potem poszczególne budynki odpowiadające za produkcję jednostek, upgrade'y, a w tym czasie dbamy o pozyskiwanie drewna, złota i jedzenia. Ciekawym rozwiązaniem jest brak formalnego ograniczenia liczby jednostek. Po prostu: masz jedzenie i złoto – wystawiasz armię. Jak w życiu.

Nawet królowie bawią się czasem zapałkami.

Pierwsze rozczarowanie gra przynosi, gdy zapoznamy się już ze wszystkimi dostępnymi strukturami. Jest ich sporo, ale okazuje się, że **pod względem zróżnicowania Spartę przewyższa dziadek StarCraft!** Niezależnie od strony konfliktu, właściwie każdy budynek ma odpowiednik u przeciwników. Z drugiej strony, aż tak źle nie jest: nacje jednak mają oddziały specjalne, o których wróg może pomarzyć w przerwach pomiędzy potyczkami. I tak: Spartanie wiodą prym w machinach i sztuce wojennej, domeną Egipcjan jest ich religia i szerokie umiejętności kapłanów, zaś Persowie stawiają na naukę i wykorzystanie silnych jednostek wspomagających, jak na przykład słoni.

Niby piramidy wybudowali, a na zwykłe siodło pomyślunku już nie wystarczyło.

Persowie może i po pustyniach potrafią chodzić, ale na rzece to tylko korki robią.

Gdybym miał w kilku słowach określić Spartę, bez wątpienia brzmiałyby one: klasyczny do bólu RTS.

Żołnierz: zrób to sam

Nie licząc wyżej wymienionych wariacji, cała reszta wydaje się całkiem podobna, szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę sposób trenowania oddziałów. Zasadniczo w Sparcie występują dwa rodzaje jednostek: klasyczna piechota i strzelcy. Zanim je wypuścisz z koszar, musisz w specjalnym edytorze dobrać wyposażenie: broń kontaktową, dystansową i tarczę. Asortyment zależy oczywiście od rozwoju badań i strony konfliktu.

W każdym przypadku decydujesz również, z jakiego archetypu wojownika chcesz skorzystać. Wśród nich ciężkozbrojni to czysta poezja! To właśnie tu znajdziesz elitę świata starożytnego: hoplitów, straż faraona czy osławionych Nieśmiertelnych! Gdy już raz złożysz żołnierza, możesz go zapisać w jednym z dostępnych slotów i bez problemu kolejkować, jak w każdym innym RTS-ie.

Poza tak składanymi oddziałami wykorzystać możesz cały wachlarz jednostek pomocniczych – wierzchowce, wielbłądy oraz słonie okazują się bardzo pomocne i dają widoczną przewagę na polu bitwy. Na ogół jednak niestety denerwują. Bo ulokowanie większej liczby żołnierzy na czymś innym niż ich własne nogi wymaga klikania z osobna na każdą sztukę. Nie da się zaznaczyć całego oddziału i usadzić go na grzbietach wszystkich zwierząt jednym przesunięciem myszki. Szkoda!

Podobny problem jest z machinami wojennymi. Tych również jest sporo. Bojowe rydwany, katapulty, okręty różnych klas, a w przypadku Spartan także wieże oblężnicze – to tylko część w sumie skutecznego i ładnie wyglądającego sprzętu.

Baaaczność!

Jeśli chodzi o samą grę, to już nie jest tak różowo. **Większość z 25 misji w ramach wszystkich kampanii jest zróżnicowana mniej więcej tak jak klony w Gwiezdnych Wojnach.** Rozgrywka bardzo często sprowadza się do wytrenowania określonej liczby jednostek i zwyczajnego rozp...rucia obozu przeciwnika. Oczywiście niemal w każdej misji obok głównych, nakręcających fabułę celów pojawiają się zadania poboczne, jednak na ogół ich wykonanie pomaga tylko w rzeczonej masakrze.

Sytuacji nie ratują nawet popychający fabułę gry herosi. Sporo silniejsi od zwykłych piechociarzy mają specjalne umiejętności i tak jak ich podwładni, nabierają doświadczenia w walce. Idea żywcem zerżnięta z Warcrafta 3, w którym mimo wszystko było to wykonane znacznie lepiej. Również pod względem oprawy postaci Leonidasa, Kserksesa i innych wypadają blado. Nie wiem, kto dobierał aktorów podkładających głosy w briefingach, ale gorzej już chyba nie mógł. Rzadko słyszy się tak pozbawione klimatu, nadęte i płaskie dialogi.

Gdzie leziesz, baranie?

Również pod innym względem gra ma kilka znaczących wad. Największa to niezbyt inteligentne jednostki. Świetnie ustawiają się w linię, bez mniejszych problemów przemieszczają się grupą, ale gdy przyjdzie atakować, naszym oczom ukazuje się chaos. A nie daj Boże, gdy na drodze ataku jest jakiś most... Zamiast przystanąć, poczekać na przejście, potrafią rozejść się po całej planszy bądź stać jak kołki i nie robić użytku z żadnej broni dystansowej. W dużej mierze zależy to od przyjęcia jednego z kilku dostępnych stylów walki naszych oddziałów – mieszanie w tych opcjach na bieżąco w zależności od sytuacji pomaga, mimo to problemy ze sterowaniem miałem do końca gry.

A jak przyjdą Spartanie, wyskoczymy z krzaków i będzie kupa śmiechu!

Czasem zawodzą również robotnicy. Kilka razy doświadczyłem w sumie kuriozalnej sytuacji: wysłany po porzuconą na polu walki broń (tak! Można zbierać ekwipunek i przez to taniej trenować oddziały!) matołek potrafił się zatrzymać przed rzędem moich żołnierzy, najwyraźniej nie mogąc przejść pomiędzy swoimi ziomkami!

Ornamenty

Jednak zapomnieć o kłopotach z jednostkami jest mimo wszystko dość łatwo – wystarczy popatrzeć na grafikę. Prawda, nie jest tym, co będzie świecić przykładem innym twórcom gier, ale potrafi ucieszyć dość specyficznym stylem. Szczególne wrażenie zrobiła na mnie otoczka: woda, drzewka etc.

Dźwięk, nie licząc koszmarnych dialogów, jest bez zarzutu. Interfejs, nawet jeśli nie zaskakuje znakomitą funkcjonalnością, nie daje też powodów do narzekań. Nieco może denerwować zbyt duża mapka, ale po pewnym czasie można do niej przywyknąć.

Spocznij!

Na tle innych produkcji **Ancient Wars: Sparta nie jest grą zbyt odkrywczą.** Znane już od dawna rozwiązania z jednej strony dobrze się sprawdzają, ale z drugiej – ile razy można grać w to samo?

Trzeba jednak przyznać, że tytuł ma kilka wznoszących go ponad przeciętność zalet, które sprawią, że podobnie jak ja, wejdziesz do starożytnego świata na dobrych kilka godzin. I nie będziesz tego żałował. |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ stylowa grafika
- ⊕ edytor wojaków
- ⊕ wciąga
- ⊖ mało odkrywcza
- ⊖ małe zróżnicowanie stron konfliktu
- ⊖ niezbyt dobra inteligencja jednostek
- ⊖ kiepskie dialogi

PRODUCENT: COLLISION STUDIOS
DYSTRYBUTOR: DTP ENTERTAINMENT

WWW.REDOCEAN-GAME.COM

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1.8 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.3

GATUNEK: FPS
MULTIPLAYER: NIE

DVD SPEC 01/2007

RED OCEAN

Złote lata shooterów widzianych z perspektywy pierwszej osoby chyba na dobre minęły. Parę lat temu co roku dostawaliśmy ich kilkanaście, kilkadziesiąt. Teraz może trzy, w porywach do pięciu. I to średniej jakości. Jeden Crysis wiosny nie czyni.

Był już film o romansie dwóch kowbojów, to teraz gra o romansie trzech komandosów?! A fuj.

Red Ocean, spłodzony przez niemieckie studio Collision, miał doszlusować przynajmniej do drugiej ligi shooterów. Pomysł był teoretycznie całkiem niezły, a i demo, w które grałem parę tygodni temu, było nie najgorsze. Gracz wciela się w Jacka Harda, instruktora nurkowania i poszukiwacza skarbów. Podczas jednej z wypraw trafia na poradziecką pozostałość po Zimnej Wojnie, a mianowicie podwodną bazę. Pech chce, że aktualnie stanowi ona siedzibę organizacji terrorystycznej (też zapewne poradzieckiej?). Nasz Jack staje się przypadkowym bohaterem, który musi powstrzymać złoczyńców.

T jak typowe

Niestety, w Red Ocean właściwie wszystko jest typowe przez duże T. Począwszy od fabuły, poprzez AI, mechanikę rozgrywki, wygląd aż po dźwięk – twór Niemców jako żywo przypomina złotą erę FPS-ów, która minęła kilka lat temu. Wydawało mi się, że świetnym pomysłem będzie umieszczenie gry pod wodą, w jakiejś tajemniczej bazie. Spodziewałem się poziomów z dziwnymi laboratoriami, przeplatanymi akcją rozgrywającą się pod wodą. W zasadzie tak jest, ale... nie znaczy to, że choć w małym stopniu jest się tu czym ekscytować. Zacznijmy od tego, że **Red Ocean jest dramatycznie liniowy**. Nie ma znaczenia, czy przedzieramy się przez korytarze, czy pływamy pod wodą – i tak cały czas mamy do wyboru tylko jedną drogę i jesteśmy prowadzeni jak po sznurku. Takie coś może i było fajne, ale jakieś siedem czy osiem lat temu, w Shogo czy Sin. Dziś jeden wąski korytarz prowadzący do jedynych wrót, jakie można otworzyć, to trochę za mało.

A jak AI

Druga bolączka Red Ocean to słabiutkie AI. Czegoś tak lichego nie widziałem od wieków. Wyobraźcie sobie, że terroryści zachowują się jak makiety na policyjnej strzelnicy. Przeważnie pojawiają się przed lufą Jacka i tkwią tak, czekając na ołów. Szczytem ich zdolności jest przyklęknięcie lub schowanie się za czymś. Śmieszne jest to, że wystarczy wbiec do mocno „zaludnionego" pomieszczenia, wycofać się z niego i czekać z lufą wycelowaną w drzwi. Terroryści na pewno zaczną przybiegać i po chwili w wejściu będzie leżał stos ciał.

N jak naboje

Jedyna zaleta komputerowych przeciwników to system obrażeń. Kulka w głowę zabija natychmiast, co naprawdę jest osiągnięciem, zważywszy na całą przestarzałą mechanikę rozgrywki. Rzecz jasna, **wszystko opiera się na skryptach**, więc po jakichś dziesięciu minutach rozgrywki wiesz, skąd wyskoczą przeciwnicy w kolejnym pomieszczeniu. Zrozumiałbym słabe AI, gdyby Red Ocean był FPS-em nastawionym na multiplayer. Ale tak nie jest, bo w tej grze zwyczajnie **nie ma trybu wieloosobowego**!

Jakoś efektowniej sobie wyobrażałem podmorską bazę. Tak mniej piwnicznie.

15/36

Wchodzę, zapalam światło... i wszystko jasne.

Dla masochistów lubiących nudne, skryptowane i przestarzałe FPS-y.

D jak demobil

Arsenał noszony w kombinezonie (bo chyba ma go na sobie, biorąc pod uwagę to, czym się zajmuje i skąd się tam wziął) Jacka niczym specjalnie nie imponuje. On sam na początku jest uzbrojony tylko w nóż, jak przystało na łowcę skarbów. Ale jak się okazuje, nasz niepozorny instruktor doskonale radzi sobie z bronią palną. Widać, jest to element szkolenia wszystkich nurków.

A poważnie, arsenał składa się z broni konwencjonalnych, jak chociażby rewolwer czy pistolet, oraz wyimaginowanych, mocno futurystycznych giwer, które strzelają nie do końca wiadomo czym. Śmieszne, ale z tego całego arsenału najlepiej i najbardziej realistycznie strzela się chyba ze zwykłego pistoletu. Kule z niego mają prawidłową trajektorię lotu i ma się odczucie, że to, co się robi (znaczy gdzie strzela), ma sens. Terrorystów demolować możemy również granatami. Przypominają wyglądem jaja wielkanocne, a rzucanie nimi kojarzy mi się z zrzutem piłką lekarską. Na moje oko te granaty ważą jakieś 10-20 kilo.

Wody! Czy ktoś wie, gdzie jest woda?!

W czasach Quake'a 2 pewnie bym się tu zsikał z wrażenia...

E jak efekt (kiepski)

Z grafiką tylko na pierwszy rzut oka źle nie jest. Głównie dlatego, że cały świat Red Ocean tonie w bardzo ciemnych kolorach. Może to i lepiej, bo dzięki temu mniej widać, a raczej nie widać niedoróbek i biedy zaprojektowanych poziomów. Jest mało detali, mało interakcji z przedmiotami, jeśli już jakieś się pojawiają. Do tego dochodzą „drewniane" animacje wrogów i zabawne wręcz pozy, jakie przybierają poszatkowani pociskami przeciwnicy.

T jak toń

Najlepiej chyba wyszła grafikom woda. Wygląda dość realistycznie, a walki pod wodą są naprawdę fajne. Ładnie prezentują się latające pociski przecinające ciecz. Podobnie jak efekt wypuszczania wody z komory ciśnieniowej, gdy przechodzimy z poziomu „podwodnego" do suchego. Dziwią mnie natomiast wszelkie wybuchy (np. beczek z paliwem). Wszystkie są słabe, ale niektóre z nich wyglądają raczej jak... implozje. Widzieliście kiedyś w jakimś filmie wybuchające pod wodą bomby głębinowe? Tak mniej więcej wyglądają wybuchy w Red Ocean, co jest o tyle dziwne, że rzecz dzieje się także na poziomach kompletnie suchych.

A jak akustyka (też kiepska)

Zagadką jest również oprawa dźwiękowa. Albo raczej jej brak. Jeśli spodziewaliście się po takiej grze jakiejś klimatycznej muzyki, zapomnijcie. Po prostu jej nie ma. Są za to jakieś tam dźwięki. Słychać na przykład jakieś kroki w wodzie, gdy nadchodzi strażnik. Skąd? To trudno powiedzieć, bo zdaje się, że autorzy gry zapomnieli o czymś takim jak stereo. Nie wspominając o systemie 5.1 czy jakimkolwiek innym.

W sumie – TANDETA

Prawdopodobnie gdyby Red Ocean ukazał się około roku 2000, byłbym zachwycony grafiką i nie zwracałbym uwagi na mechanikę rozgrywki. Ale dziś ten shooter jest najzwyczajniej w świecie **nudny, potwornie schematyczny i przewidywalny** jak kolejny odcinek „Klanu". Polecić go mogę tylko maniakalnym fanom gatunku, choć im również będzie trudno cieszyć się z Red Ocean. Z tego banalnego powodu, że w Polsce ta gra prawdopodobnie się nie ukaże. I bardzo dobrze. |CDA|

Wielkie rozstrzygnięcia

WEBSK@ SZKOŁA

Konkurs WEBSk@ szkoła BLOGI – rozstrzygnięty!

Przypomnijmy, od marca w „webskiej" wirtualnej szkole trwał konkurs na najbardziej popularny wśród internautów oraz najlepszy – zdaniem jury – blog.

„Webski" świat cieszył się dużą popularnością wśród młodych internautów. Wirtualne pamiętniki to ogromne zaangażowanie, pomysłowość i naprawdę imponująca systematyczność.

A oto Wielka „Webska" Trójka najpopularniejszych, zdaniem internautów, blogów:
1 miejsce **(kategoria: komputery i Internet) zajął blog Radosława Skłodowskiego z Gminnego Gimnazjum w Andrzejewie: http://www.webska.org/Ubuntu_Blog**
Nagrodą dla autora i zwycięzcy jest zestaw komputerowy Komputronik Sensilo MX-400 VP z procesorem Core 2 Duo, systemem Windows Vista Home Premium, monitorem Belinea 19" i akcesoriami sieciowymi Netgear.

2 miejsce **(kategoria: komputery i Internet) zajął blog Pawła Smoleńskiego z I LO im. St. Żeromskiego w Ełku: http://www.webska.org/kursphp**
Nagroda to drukarka HP PhotoSmart A717 i aparat cyfrowy HP PhotoSmart M527.

3 miejsce **(kategoria: o wszystkim) zajął blog Izy Wasuluk ze Sz. P. im. Czesława Tańskiego w Janowie Podlaskim: http://www.webska.org/Izolda601**
Nagroda to Creative ZEN Vision M 30 GB.

Konkursowe jury nagrodziło, najlepsze ich zdaniem, wirtualne pamiętniki następująco:

1 miejsce – **Wojciechowski Grzegorz** z Gimnazjum w Brzozie za blog pt. „Pan Piłka… Życie jedynej inteligentnej piłki" – www.webska.org/gregx (kategoria: sport); nagroda to notebook HP Pavilion z procesorem Intel Celeron M i systemem Microsoft Windows XP Home.
„Doskonały pomysł, ciekawa i pełna humoru opowieść o… niezwykłym przyjacielu" – jednogłośnie uznało jury!

2 miejsce – **Sroka Ania** z Gimnazjum w Brzozie za blog pt. „Mamy czas". A czas ma nas. Czasie daj nam szans! Chcemy wreszcie stanąć z tobą twarzą w twarz... I zobaczyć w tobie Boga! – http://www.webska.org/sroxy (kategoria: fotoblog); nagroda to monitor 19" Belinea 1935 S1 W silver-black.

3 miejsce – **Arentewicz Joanna** ze Szkoły Podstawowej nr 2 im. Władysława Broniewskiego – http://www.webska.org/Zojka12 (kategoria: o wszystkim); nagroda to odtwarzacz Creative ZEN V Plus 4 GB.

Wyróżnienia otrzymali:

Wasyluk Iza ze Szkoły Podstawowej im. Czesława Tańskiego w Janowie Podlaskim, „Moje spojrzenie na świat… Spojrzenie na świat oczami nastolatki" – http://www.webska.org/Izolda601 (kategoria: o wszystkim); nagroda – Creative Inspire T7900 7.1 BOX.
Kędroń Dawid ZSP z Gimnazjum Publicznego w Lubawce, „Gadżety oraz ciekawostki" – http://www.webska.org/Linkownia (kategoria: o wszystkim); nagroda – Creative Inspire T7900 7.1 BOX.
Strusiewicz-Surmacki Patryk z Gimnazjum nr 14 w Szczecinie, „Wszystko o kompach... Pierwszy prawdziwy blog o komputerach!..." – http:// www.webska.org/strustech (kategoria: komputery i Internet), nagroda – Creative Inspire T7900 7.1 BOX.
Bartosz Dąbrowski ze Szkoły Podstawowej im. Powstańców Wlkp. w Brzozie – http://www.webska.org/SmerfoOolandia (kategoria: o wszystkim); nagroda – Microsoft Wireless Laser Desktop 6000.
Szymaszek Justyna ze Szkoły Podstawowej nr 2 im. Władysława Broniewskiego w Trzciance, „Superciekawostki o moim życiu i nie tylko" – http://www.webska.org/tyneczka (kategoria: o wszystkim); nagroda – Microsoft Wireless Laser Desktop 6000.
Drywa Dawid „Gry i komputery" – http://www.webska.org/GRY_I_KOMPUTERY (kategoria: komputery i Internet), nagroda – Netgear Skype WiFi Phone.
Brussy Aureliusz ze Szkoły Podstawowej nr 2 im. Władysława Broniewskiego w Trzciance, „Blog o grach RPG" – http:// www.webska.org/RPG (kategoria: komputery i Internet); nagroda – Netgear Skype WiFi Phone.

Wszystkim zwycięzcom GRATULUJEMY! Wyniki konkursów można również znaleźć na stronie www.webska.org/news.php.
Dla zwycięskich autorów I etap konkursu był doskonałą rozgrzewką, dla obserwatorów niech będzie zachętą do uczestnictwa w kolejnym etapie i konkursach towarzyszących.

UWAGA! Drugi etap konkursu na najlepszy oraz najbardziej popularny blog rusza już od września! Zapraszamy wszystkich do pisania! To okazja do wspaniałych przeżyć, zawarcia nowych znajomości i oczywiście zdobycia atrakcyjnych nagród!

Po wakacjach rusza również konkurs na NAJLEPSZĄ STRONĘ INTERNETOWĄ SZKOŁY! Szczegóły już we wrześniu! ZAPRASZAMY!

- PRODUCENT: KYLOTONN ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
- CENA: 9,99 ZŁ
- WWW.BOS-GAME.COM
- WIN 2K/XP
- PROCESOR: 2 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1
- GATUNEK: FPS
- MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | WCIĄŻ TYLKO DLA FANÓW

BET ON SOLDIER BLACK-OUT SAIGON

Niewiele wody w Odrze upłynęło, odkąd miałem raczej wątpliwą przyjemność recenzować pierwszy dodatek do Bet on Soldier, a już w kioskowych witrynach zagościło drugie (i ostatnie póki co) oficjalne rozszerzenie tego kontrowersyjnego FPS-a.

Ta chodząca kupa złomu będzie twoim największym zmartwieniem.

Gdzie dwóch się bije, tam trzeci strzela headshota.

Czym Black-out Saigon jest? Najogólniej rzecz ujmując, powtórką z rozgrywki. Zmienia się położenie geograficzne, a więc klimat i architektura zabudowań, reszta to już doskonale nam znane bieganie, strzelanie, płacenie za wszystko, no i pojedynki z mistrzami ligi Bet on Soldier. To samo jednak pisałem w recenzji Blood of Sahara, a przecież ocena w tym przypadku jest nieco wyższa. Czym oba rozszerzenia się różnią i w czym to ostatnie jest lepsze?

2 razy więcej tego samego

Blood of Sahara miał sporo grzeszków na sumieniu, jednak najbardziej dostał po tyłku za skandaliczną liczbę nowych misji (jak pamiętacie, były całe... dwie). Tutaj jest lepiej, bo **przygotowano cztery długaśne questy (z czego jeden to istny kolos, gdzieś tak bite dwie godziny grania)**, a co za tym idzie – w ogólnym rozrachunku otrzymujemy mniej więcej dwa razy dłuższą kampanię. Pośrednio dzięki temu właśnie nie został tu pogrzebany wątek ekonomiczny, gdyż mamy więcej odpraw, a więc i możliwości wydania zarobionej kasy. Przedtem wyglądało to dość absurdalnie – na początku byliśmy biedni jak absolwent filozofii, później zarobiona forsa na nic się nam nie zdała, gdyż gra się po prostu kończyła. Teraz już tego problemu nie ma.

Niestety nie uległ zmianie największy idiotyzm i znak rozpoznawczy serii. Save'y wciąż są płatne, a z ciał poległych nadal nie można zbierać amunicji. Tę ostatnią uzupełniamy w terminalach, oczywiście za grubą kasę. Tam też reperujemy nadszarpnięty pancerz.

B.o.S.-sowie out!

Jeśli idzie o wspomniane odprawy przed misją, darmo tu szukać jakichkolwiek nowości. Dalej wybieramy (a raczej kupujemy) wyposażenie, najmujemy kompanów, jeśli taka nasza wola, oraz wybieramy gości do odstrzału – mistrzów ligi, którym chcemy utrzeć nosa w specyficznych walkach gladiatorów oglądanych na całym świecie przez rozgorączkowane tłumy. Ano właśnie... Być może ucieszy niektórych ta informacja, ale starć z megatwardzielami w migoczących pancerzach jest tym razem jak na lekarstwo. Olano to na rzecz większych i dłuższych bitew ze zwykłymi żołnierzami.

Mnie osobiście podoba się takie rozwiązanie, bo walki z mistrzami od początku nie były warte funta kłaków. Nie dość, że – moim zdaniem – zupełnie nie pasują do klimatu gry (no bo nie oszukujmy się, to przecież kosmiczna bzdura jest), to jeszcze większość tego typu starć (w tym dodatku w zasadzie wszystkie) można wygrać z palcem w nosie i zamkniętymi oczami, uciekając się do prostego podstępu. W momencie odliczania wystarczy zajść draba od tyłu (on oczywiście daje się podejść jak dziecko) i wygarnąć mu w grzbiet z jakiejś armaty. Gwarantuję, że bęcwały ze słabszym pancerzem nawet nie zdołają się odwrócić.

Dobry shotgun pozwala na dwa headshoty jednym pociskiem.

Fani będą kontenci

Powiedzmy sobie jasno – **drugi oficjalny dodatek nie wnosi nic ponad to, co zdążyliśmy już poznać.** Z drugiej strony, pierwszy też niczego nie wniósł, a był krótszy o połowę, do tego dwa razy droższy. Wnioski? Jeśli kręci cię ten klimat, bierz w ciemno, bo gierka – mimo bijącej po oczach wtórności – zapewni ci bite pięć godzin ostrej, brutalnej jatki w całkiem smakowitej oprawie. Za dychę trudno ci będzie obecnie dostać coś lepszego w tym temacie (mowa o tytułach premierowych oczywiście). Rzecz godna zainteresowania, tym bardziej że po raz kolejny mamy do czynienia z dodatkiem samodzielnym, niewymagającym do prawidłowego działania podstawowej wersji programu.

Drugi oficjalny dodatek nie wnosi nic ponad to, co zdążyliśmy już poznać.

Jeśli jednak do tej pory jakoś się do świata B.o.S nie przekonałeś, odpuść – po zaliczeniu Black-out Saigon na 99% nie zmienisz nastawienia. Co tu kryć, nie jest to gra dla każdego. Dla mnie też nie, dlatego – o ile nie wypuszczą kolejnego rozszerzenia – z pewnością nigdy do niej nie wrócę. **|CDA|**

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- ⊕ dłuższy, ładniejszy, tańszy
- ⊕ da się grać
- ⊖ to wciąż stary B.o.S, więc jeśli tej gry nie lubisz, dodatek wyda ci się szmirą

www.Spotler.pl
ODSŁUCHAJ DZWONKI ZADZWOŃ POD NUMER *71402
DZWONKI SMS na | Poli 7441 | Mono 7258 | MP3 7641
Polskie Disco
MUZYKA KLASYCZNA
DZWONKI/ODGŁOSY SMS na 7441
MAPA W KOMORCE SMS na 7940
Życzeniomat
TAPETY SMS na 7441
WSZYSTKIE TELEFONY Z KOLOROWYM WYŚWIETLACZEM
ANIMACJE/WYGASZACZE SMS na 7441
Aby pobrać ANIM./WYGASZACZE wyślij SMS na numer 7441 w treści wpisz kod elementu (np. KHN669). Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz „-" (kropka) oraz numer znajomego (np. KHN669.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać
Aby pobrać TAPETĘ wyślij SMS na numer 7441 w treści wpisz kod elementu (np. WHN155). Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz „-" (kropka) oraz numer znajomego (np. WHN9155.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.
KONKURS Piraci z Karaibów NA KRAŃCU ŚWIATA
GRY JAVA SMS na 7940
PROMOCJA! 1 zł TAPETY SMS na 7140
Aby pobrać TAPETĘ za złotówkę wyślij SMS na numer 7140 w treści wpisz kod elementu (np. WHN501). Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz „-" (kropka) oraz numer znajomego (np. WHN601.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element.
HIT! SMS na 7940
SŁOWNIK ANGIELSKO-POLSKI SMS o treści GHN1338
SŁOWNIK NIEMIECKO-POLSKI SMS o treści GHN1376
103 NAJLEPSZE DOWCIPY
Aby pobrać GRĘ JAVA wyślij SMS na numer 7940 w treści wpisz kod elementu (np. GHN1278). Aby wysłać do znajomego po kodzie wpisz „-" (kropka) oraz numer znajomego (np. GHN1278.507998998). Otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać element. Sprawdź na www.spotler.pl czy Twój telefon obsługuje wybrany przez Ciebie grę.
gameloft

PRODUCENT: CAPCOM
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CAPCOM.COM/RE4

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: SURVIVAL HORROR
MULTIPLAYER: NIE

EUGENIUSZ SIEKIERA | RECENZJA V 1.1.0

resident evil 4 PL

To będzie chyba najbardziej nietypowa recenzja w tym CDA. Bo choć tekst dotyczy wydania PL, znacznie ważniejszy od samego tłumaczenia okazał się patch zaimplementowany w wypuszczonej u nas wersji gry.

Niech więc was nie zdziwi to, że w poniższym tekście skupię uwagę przede wszystkim na wspomnianej łatce (a raczej zmianach, jakie wprowadza). Nieczęsto się bowiem zdarza, by różnice były tak kolosalne jak w tym przypadku.

Jak pamiętacie, w recenzji (nr 04/07) RE4 dostał po zadku za spieprzoną (delikatnie powiedziawszy) oprawę wideo. Wtedy też zapowiedziano patch, który miał naprawić wszelkie mankamenty wizualne. A było ich od metra i trochę – począwszy od braku mgły, shaderów i cieni, skończywszy na totalnie zrąbanym oświetleniu. Jednym słowem, wszędzie było jednakowo jasno, bez względu na źródła światła w najbliższym otoczeniu.

Nadspodziewanie pięknie

Łatka się pojawiła i zmiany, jakie wprowadza, wprawiły mnie w autentyczne osłupienie. **Patch 1.1.0 całkowicie odmienił wizualną stronę programu.** Tam, gdzie powinna być mgła, mamy jej w nadmiarze, a tam, gdzie w zamierzeniu miał panować mrok, jest teraz tak gęsty, że można go nożem kroić.

Co więcej, „czwórka" w wydaniu PC przestała być grą szaro-burą, kolory wróciły na swoje miejsce, dzięki czemu pieczołowicie wyrzeźbione wnętrza zamku robią nie mniejsze wrażenie niż w dniu premiery na konsolach. **Zapomnijcie więc o narzekaniach z numeru kwietniowego.** Tamtej gry po prostu nie było. Liczy się RE4 w wersji 1.1.0 – tylko w takiej warto weń grać, bo teraz wygląda tak jak powinien od samego początku (pomijając może dość niskiej jakości przerywniki filmowe, ale to było akurat do przewidzenia, wszak to prosta konwersja cut-scenek z PS2).

Nieco gorzej ma się sprawa z wymaganiami, które w związku z rewolucyjnymi zmianami znacznie podskoczyły. Na w miarę przyzwoitym sprzęcie spokojnie dało się grać bez zacięć (podczas rozgrywki framerate nigdy nie schodził poniżej 25 klatek), ale już np. w trakcie rozmów radiowych animacja spadała do pułapu 8 fps, co wydaje się – delikatnie mówiąc – nieporozumieniem. Być może kolejny patch naprawi ten problem.

Nadspodziewanie poprawnie

Samą polonizację (kinową na szczęście) przygotowano rzetelnie. Pomijając drobne potknięcia, pozbawiona jest większych wpadek. Raptem kilka połkniętych ogonków, „czyżbyś" zamiast „czyżby" oraz cudaczna hybryda w postaci słowa „międzynadarodowa" to największe grzechy. Tłumaczenie kilku kwestii wydało mi się co prawda dyskusyjne, jednak w ogólnym rozrachunku właściwy sens wypowiedzi został zachowany.

Patch 1.1.0 całkowicie odmienił wizualną stronę gry.

Oprócz instrukcji w pudełku z grą znajdziemy kartę pomocy podręcznej oraz dwa opowiadania Andrzeja Pilipiuka – „Czerwona gorączka" i premierowe, napisane specjalnie dla tego wydania „Szkolenie".

Tak bogaty zestaw nie pozwala mi postawić niższej oceny. Wszak w tekście sprzed kilku miesięcy napisałem, że gdyby mankamenty graficzne zostały poprawione, należałoby doliczyć dwa oczka. Plusa ujmuję za drobne zgrzyty związane z płynnością w niektórych momentach, dlatego też „jedynie" 9. I taki werdykt proszę traktować jako ostateczny. |CDA|

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- ⊕ patch 1.1.0
- ⊕ teraz gra wygląda jak należy
- ⊕ przyzwoita polonizacja
- ⊕ 2 opowiadania Pilipiuka w zestawie
- ⊖ znacznie podskoczyły wymagania sprzętowe
- ⊖ drobne literówki
- ⊖ miejscami „haczy"

RESIDENT EVIL 4 PL

PRODUCENT: ROCKSTAR
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 89,90 ZŁ
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

WIN 2K/XP/VISTA
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 64 MB, SM 1.1

GATUNEK: AKCJA
MULTIPLAYER: NIE

RECENZJE POLSKICH WERSJI GIER

QN`IK | NA CAŁE ŻYCIE, ZIOM!

grand theft auto San Andreas

Wschodnie Wybrzeże zrobiło z ciebie mięczaka, ziom.

- No dalej, grubasie. Dalej, grubasie. Grubasie - spójrz na siebie, spójrz...
- Tak, tak, uważaj. Głąbie... Patrz tylko, no patrz...

Na szczęście ekipa lokalizacyjna uznała, że w różnych sytuacjach 'fuck' można tłumaczyć na wiele sposobów.

Zdziwieni? Nie, nie ma sensu regulować kalendarza – wciąż mamy drugą połowę 2007 roku. Dlaczego więc dopiero teraz ta recenzja?!

To nie jest trudna zagadka – Cenega właśnie teraz wydała wielki hit Rockstara w polskiej wersji językowej. Edycję angielską można było oczywiście kupić już od dwóch lat, wciąż zresztą figuruje w sklepie dystrybutora w cenie 130 złotych. Dziś zaś hucznie i radośnie obwieszczane jest nowe wydanie, zlokalizowane i w dodatku „w rewelacyjnej cenie".

Z tym ostatnim marketingowcy Cenegi zdecydowanie przesadzili, gdyż 90 złotych za grę sprzed dwóch lat (*) to jednak bardzo duży wydatek. Na szczęście dystrybutor postarał się, by dostarczyć coś więcej niż tylko pudełko, płytę i karteczkę służącą za instrukcję. DVD boks, w jaki zapakowano GTA SA PL (przy okazji: na froncie pudełka nie ma żadnego znaczka, który by sugerował, że gra została zlokalizowana – dziwne...), wygląda standardowo, ale przy bliższym poznaniu prezentuje się lepiej – jest zrobiony z grubszego i twardszego plastiku.

Dodatkowo pozytywnie nastraja zawartość. Przede wszystkim wersja PL została dodana w postaci patcha na osobnej płycie – jeśli ktoś woli mieć angielską, może po prostu poprzestać na instalacji gry i cieszyć się oryginałem. Dodatkowym bonusem jest książeczka. Prawie 80 stron drukowane w kolorze na ładnym papierze stanowi miły dodatek. Jest to połączenie minimalistycznej instrukcji (instalacja i sterowanie) z równie skromnym poradnikiem. Nie ma tu szczegółowego opisu misji, a tylko mapy i kilka ogólnych informacji. Gadżet raczej mało przydatny, ale jaki fajny!

Dobrze, przekazałem już wszystkie informacje o sprawach drugoplanowych, czas przejść do meritum. Instalacja polskiej wersji odbywa się w kilka sekund – tak naprawdę podmieniane jest tylko kilka plików, dzięki czemu napisy w grze są w naszym ojczystym języku. Nie dotyczy to jednak wszelkich bilboardów czy tekstów pojawiających się na grafikach – tak dalece ekipa lokalizacyjna już się nie zapędziła, co jednak nie jest dużym problemem.

Zaryzykowałbym stwierdzenie, że spolszczenie kinowe to najlepsze wyjście dla tej gry. Już samo przetłumaczenie tekstu, pomijając artykulację, stanowiło bardzo duży kłopot – wiele przekleństw (gra ma ograniczenie PEGI 18+) i wyrażeń slangowych na pewno spędzało sen z powiek polonizatorom. Na szczęście wykazali się dużym wyczuciem, dzięki czemu efekt jest więcej niż strawny. Sam, choć angielski znam w wystarczającym stopniu do swobodnego grania, zdecydowałbym się na polskie podpisy – nie psują one w żadnym razie wrażenia.

Duży plus dla tłumaczy należy się również za... niezbyt dokładne potraktowanie przekleństw. Postacie w GTA nie są szczególnie elokwentne, zaś słówko 'fuck' pojawia się w ich wypowiedziach niezmiernie często. Na szczęście ekipa lokalizacyjna uznała, że w różnych sytuacjach można je tłumaczyć na wiele sposobów. To zaś oznacza, że z ekranu nie epatują non stop słowa z „pier...". Czasem np. *'don't fuck'* zostało przetłumaczone na *„nie pieprz"*. Klimat na tym nie stracił, a urozmaicenie jest zdecydowanie większe.

Czy tłumaczenie ma wady? Kilka oczywiście zauważyłem, jednak szkoda papieru na ich przytaczanie – były to przede wszystkim drobne błędy interpunkcyjne, które na pewno nie będą raziły ludzi nietrudniących się zawodowo korektą. **Jeśli więc do tej pory nie zdecydowałeś się na zakup GTA: San Andreas, to jest może całkiem niezły moment.**

Nawet po dwóch latach od premiery 90 złotych za grę, w którą można bawić się miesiącami, nie jest aż tak wygórowaną kwotą. |CDA|

OCENA 8+

PODSUMOWANIE

- ⊕ dobrze wyważone tłumaczenie
- ⊕ wersja angielska w zestawie
- ⊕ niebrzydkie wydanie
- ⊖ wysoka cena jak za tak starą grę
- ⊖ niezauważalne dla 95% graczy błędy

OCENA GRY: 9+

(*) Swoją drogą – GTA SA oczywiście przetrwało próbę czasu, wciąż można się przy nim świetnie bawić, choć grafika momentami jest już szpetna. A trzeba pamiętać, że i w dniu premiery była spóźniona o kilka lat. Cóż, dziś jesteśmy już chyba za bardzo rozpieszczeni nextgenowymi tytułami.

PRODUCENT: 1C COMPANY/GS
DYSTRYBUTOR: 1C COMPANY

WWW.EVOLVEDGAMES.COM/WHIRLWINDVIETNAM.HTM

WIN XP
PROCESOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA: 128 MB, SM 2.0

GATUNEK: SYMULATOR
MULTIPLAYER: BRAK

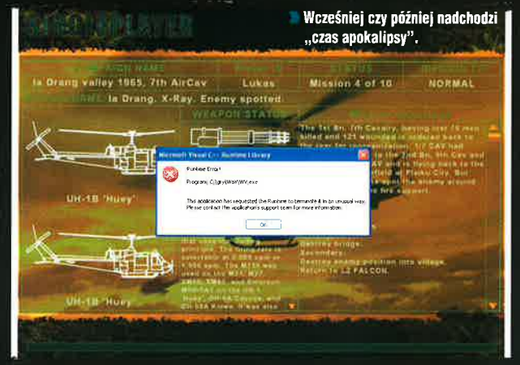
PEPIN KROOTKI | CHCE SIĘ WYĆ!

WHIRLWIND OVER VIETNAM

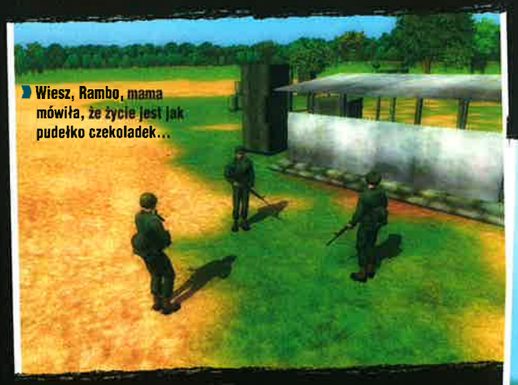
„Musieliśmy zniszczyć tę wioskę, by ją uratować" – znamienne słowa amerykańskiego dowódcy po wyzwoleniu pewnego miasteczka w Wietnamie Południowym doskonale oddają, co czuję, zaliczywszy czołowe zderzenie z niniejszą grą.

Widok śmigłowców UH-1 Huey należy niewątpliwie do najbardziej charakterystycznych obrazków z niesławnej amerykańskiej interwencji w Wietnamie. To właśnie one dowoziły żołnierzy na pole walki, dostarczały im zapasy i amunicję, potem zaś zabierały ich z powrotem do koszar lub szpitali. Rola Hueyów nie ograniczała się wyłącznie do bycia „podniebną ciężarówką", jako że często zapewniały również wsparcie ogniowe walczącym oddziałom, plując ołowiem z ciężkich karabinów maszynowych i rażąc wroga rakietami niekierowanymi. Powyższy opis w zasadzie wyczerpuje wachlarz zadań, jakie twórcy przygotowali dla nas w dziesięciu liniowych, historycznych misjach. Zrazu wydaje się to niewiele, ale wierzcie mi – nikt nie wytrzymałby więcej. **Twardzielem nie mniejszym niż John** choć pod tym względem pomyślano chyba o wszystkim: problemie cofającej się łopaty, poduszce powietrznej wytwarzanej pod wiropłatem na niskim pułapie czy niebezpiecznych turbulencjach dokoła wirnika zachodzących w pewnych specyficznych warunkach lotu. Największy zgryz powstaje wtedy, kiedy próbujemy oddziaływać na ten

Trzy czwarte każdej misji wypełnia monotonna podróż, podczas której nie dzieje się absolutnie nic. I to jest najlepsza część tej gry.



Wcześniej czy później nadchodzi „czas apokalipsy".


Wiesz, Rambo, mama mówiła, że życie jest jak pudełko czekoladek...

Na czerwonkę najlepiej stosować napalm, po 2 kapsułki rano i wieczorem do użytku zewnętrznego.

Rambo będzie ten, kto w bólach dobrnie do siódmej misji na przekór nudzie i notorycznym problemom sprzętowym.

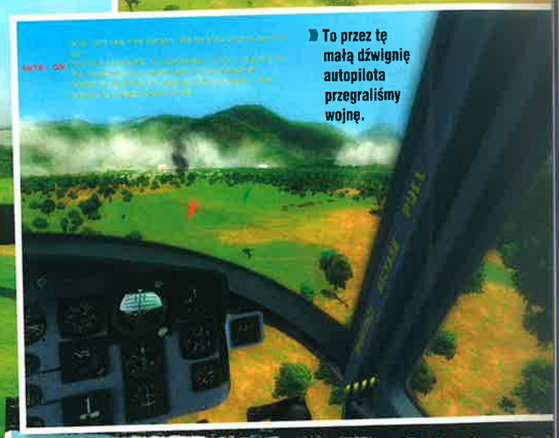
Full Metal Jacket

Whirlwind adresowany jest najwyraźniej do tych graczy, którzy pierwsze szlify w roli pilotów śmigłowców zdobyli już dawno temu. Nie przewidziano żadnego samouczka ani szkolenia „krok po kroku", przy czym już od pierwszej misji zmuszeni jesteśmy walczyć z wysoce realistycznym modelem lotu, który nawet wyjadacza przyprawi o czkawkę. Nie idzie tu bynajmniej o samo fizyczne odwzorowanie reakcji maszyny, finezyjny model poprzez bardzo niedoskonałe narzędzie, jakim jest klawiatura. W przeciwieństwie do innych symulatorów, tu stery reagują na polecenia ospale i z jakąś niepojętą bezwładnością, przez co niepodobna okiełznać maszyny.

Hamburger Hill

Przywodzi to na myśl skojarzenia z serią cywilnych symulatorów spod szyldu Search and Rescue, lecz tam przy zachowaniu całego wyśrubowanego realizmu nie było mowy o takim porąbanym sterowaniu, skutecznie zabijającym przyjemność z gry. Amatorzy chadzania na skróty skorzystają w tym miejscu z autopilota, który jednak najwyraźniej też sobie nie radzi, bo bezwstydnie oszukuje na każdym kroku. Po jego włączeniu od razu widać, jak newtonowska fizyka przestaje działać, a maszyna wykonuje różne dzikie manewry, byle tylko pozostać na wytyczonej trasie. Mało tego –

No pięknie! Mówiłem, że przewodnik kłamie!


To przez tę małą dźwignię autopilota przegraliśmy wojnę.

Wyklepie się i pójdzie w Polsce jako bezwypadkowy, garażowany, pierwszy właściciel, mały przebieg, kupiony w salonie...

chwilami nawet te nieczyste sztuczki nie pomagają i autopilot bez powodu potrafi gruchnąć maszyną o glebę.

Chcąc nie chcąc, jesteśmy skazani na usługi tego partacza. Inaczej trzy czwarte każdej misji wypełnia monotonna podróż, podczas której nie dzieje się absolutnie nic, jeśli nie liczyć histerycznych wrzasków w interkomie, próbujących nadać akcji odrobiny dramatyzmu. Za oknem kabiny przesuwa się usypiająco jednorodny pejzaż. Z jakiegoś trudnego do wytłumaczenia powodu wcale nie przypomina wietnamskiej dżungli (ze świecą szukać też charakterystycznych, ciągnących się po horyzont ryżowisk), lecz raczej... czy ja wiem... liściaste puszcze w strefie klimatu umiarkowanego? Dokoła obserwujemy mrowie innych helikopterów wykonujących własne zadania. Kulawe algorytmy AI jednak dokładają starań, by nie był to budujący widok.

Pluton

Nadlatujemy nad cel. Już z daleka widać, że teren walk zasnuwa gęsta kurtyna kurzawy – i odchodzi tam niezła rąbanina. Za moment nastąpi najbardziej emocjonująca (w teorii) część wycieczki. Opodal z rykiem silników przelatuje para Skyriderów, aby dwieście metrów dalej zrzucić ładunek napalmu. W tym momencie dzieją się trzy rzeczy – po pierwsze, oczom naszym ukazują się kłęby smolistego dymu i girlandy płomieni, które każą wrócić pamięcią w czasy DirectX 6.0, gdy kupowaliśmy pierwszy akcelerator grafiki. Po drugie, akcja zaczyna coraz bardziej zwalniać, ponieważ engine dławi się ilością przetwarzanych danych zupełnie tak, jakby miał czym. Po trzecie, uszy atakuje koszmarnie tandetna kanonada. To już koniec – wszystkie trzy elementy wystarczają, by dostać torsji. Osobnicy o mocnych żołądkach dowloką się jeszcze na stanowisko strzelca pokładowego.

Byliśmy żołnierzami

Staną tam do konkurencji ogniowo-celowniczej spod znaku Terrorist Takedown, przy czym przywołana pozycja mogłaby tu służyć jako niedoścignionego wzór grywalności. W 90% przypadków nieprzyjaciela w ogóle nie zobaczymy, gdyż siedzi gdzieś zamelinowany w gęstwinie. Kiedy już się wysilimy i przeczeszemy chaszcze posługując się jednym z zewnętrznych ujęć kamery, wytropimy co najwyżej kilka klonów w czarnych pidżamach z kałaszkiem w łapach, lub z niewidzialnym kałaszkiem, jeżeli silnik gry akurat się rozkraczył. W dole armia Forrestów Gumpów wysypuje się ze śmigłowców transportowych i zamiera na baczność pośrodku polany, na której stanowią łatwy cel dla ukrytego w lesie Vietcongu. Nic dziwnego, że nie mogli wygrać tej wojny. Jak pomóc tym imbecyłom? Koszenie na oślep drzew niewiele daje. Zresztą karabin to chyba atrapa, bo wypuszcza serię bez żadnych, najmniejszych nawet oznak odrzutu. Strażacka sikawka do rozpędzania demonstrantów sprawdziłaby się lepiej.

Mija minuta, a nasi chłopcy nadal w szczerym polu, twardo wypinają pośladki na nadlatujące pociski. Nam również się dostaje. Jeszcze chwila, a ilość ołowiu dziurawiąca poszycie śmigłowca przekroczy jego maksymalny udźwig. Trzeba rozpoczynać eskapadę od nowa. W trakcie wczytywania misji jest sporo czasu na rozmyślanie o błędach, bo trwa dłużej niż realizacja narodowego programu budowy autostrad. Tak... **służba w Wietnamie była frustrująca, zaś gra daje to odczuć jak żadna inna.** Startujemy ponownie, włączamy autopilota i rozglądamy się dokoła, co tym razem się porąbało. Chłopi mają już karabiny? Ale za to rzeka jest w kolorową kratkę! Dostaję gęsiej skórki na samą myśl, że zaraz dolecę do celu i będę musiał szatkować krzaki z tej sikawki... wybawienie jednak przychodzi z najbardziej nieoczekiwanej strony. Zresztą czy nieoczekiwanej? Ot, kod gry doznaje spazmu i skrętu algorytmów, a my wracamy do reala, witani niebieskim ekranem Windows.

Czas apokalipsy

Wszyscy wiemy, jak dla Hueyów skończyła się wojna wietnamska. Wracały do Stanów stłoczone na przepełnionych pokładach lotniskowców, skąd wyrzucano je wprost do morza, kiedy potrzeba było zwolnić trochę miejsca. Ja mam ochotę zrobić z Whirlwindem to samo. **[CDA]**

W kupie siła!

Podczas wojny w Wietnamie inżynierowie z Pentagonu opracowywali coraz to nowsze „cudowne" wynalazki, które miały przechylić szalę zwycięstwa i umożliwić wysyłanie na wojnę mniejszej liczby żołnierzy. Wymyślili – na przykład – czujniki wykrywające zawarty w ludzkim pocie amoniak. Podwieszane pod podwoziami śmigłowców miały ułatwiać odnajdowanie ukrytych w dżungli oddziałów partyzantów. Ci jednak błyskawicznie nauczyli się je oszukiwać i aby odciągnąć główne siły amerykańskie od kryjówek, wieszali na drzewach zbiorniki z bawolimi odchodami (zawierającymi mnóstwo amoniaku). W ten sposób Amerykanie g... widzieli na swoich ultranowoczesnych wykrywaczach. Tak w przenośni, jak i dosłownie.

OCENA 2+

GRYWALNOŚĆ 1
VIDEO 5
AUDIO 2

PODSUMOWANIE

- cyklo 10 misji
- niestabilna
- sterowanie
- buraki, błędy, przekłamania
- odgłosy kanonady
- ach... szkoda gadać!

QN`IK | ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ...

Platynowa Kolekcja

eXtra Klasyka Gier Komputerowych

Reedycje

Ostatnio rynek aż kipi od nowych tytułów w reedycjach, a główni gracze walczą naprawdę zaciekle. Dla nas, nabywców, najlepiej, by pojedynek ten nigdy się nie skończył, a obniżanie cen i poprawianie wydań trwało jak najdłużej.

PIERWSZA KLASA FAJNA CENA! MAŁA KASA

Z racji niewielkiej ilości miejsca możemy napisać tylko o kilku tytułach, ale warto wspomnieć też o siekierach, na które nie starczyło miejsca. Złota edycja Rise of Nations, TR: Legendy, Painkillera czy Sagi Baldur's Gate – wszystko to już powinno zachęcać do sięgnięcia po portfel. PS Przy okazji – jeśli planujesz kupić GTA: VC (Super$eller), koniecznie po zainstalowaniu ściągnij patch ze strony Cenegi – bez niego gra się zawiesza w sklepie z bronią.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

- **Gatunek**: FPS
- **Data wydania**: 2006
- **Seria**: Super$eller
- **Cena**: 49,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9+
- **Średnia ocena w Sieci**: 85%

Cenega długo zwlekała z wydaniem Vegas w Polsce, ale gdy już do tego doszło, to naprawdę z przytupem. Choć gra jest jeszcze bardzo świeża (recenzja była w lutym tego roku!), dystrybutor zdecydował od razu wydać ją w naprawdę niskiej, zważywszy na jakość, cenie. Niecałe 50 zł za hit takiego kalibru?

Oczywiście ta rewelacyjna gra akcji została spolszczona, w dodatku całkowicie, łącznie z głosami postaci, których wbrew pozorom wcale wiele nie ma. Cóż, trochę szkoda, że tym razem Cenega nie dała możliwości wyboru wersji językowej (angielska brzmi jednak sporo lepiej), ale nieznający za dobrze „lenguydzu" na pewno się ucieszą. W przeciwieństwie do innych Super$ellerów w pudełku nie znajdziemy nic więcej poza grą i instrukcją, ale to akurat można łatwo wybaczyć. **Vegas to bez wątpienia najlepsza premiera w tanich seriach w przeciągu wielu ostatnich miesięcy.** Żal nie kupić!

Neverwinter Nights 2

- **Gatunek**: RPG
- **Data wydania**: 2006
- **Seria**: Platynowa Kolekcja
- **Cena**: 59,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9+
- **Średnia ocena w Sieci**: 82%

Na ile oceniasz wstrzymanie się z uruchomieniem NWN2 przez kilka miesięcy? Jeśli byłeś cierpliwy, możesz się już cieszyć, gdyż teraz za grę zapłacisz o ponad połowę mniej niż w dniu premiery – w dodatku lada chwila pojawi się dodatek (patrz s. 18) – to najlepszy czas, by przejść wreszcie podstawkę. A nie bez przyczyny Allor dał jej ocenę 9+ (ocena cząstkowa za grywalność: 10!) i znak jakości. **Gra przez te osiem miesięcy od premiery nie zestarzała się ani odrobinę** (zwłaszcza że grafika nigdy nie była jej najmocniejszym punktem).

NWN2 wyposażone zostało od razu w narzędzie do tworzenia modułów – i zostało ono należycie spożytkowane. Na dodatkowej płycie znajdują się dwa stworzone przez „amatorów" (no, nie do końca – za „Wyspę Skarbów" odpowiada m.in. Jacek Komuda, czyli osoba dość znana w branży), patch 1.06 oraz łatka poprawiająca lokalizację. Do tego dochodzą jeszcze dodatki znane z podstawowej wersji: długa instrukcja (160 stron) i znacznie krótszy od niej poradnik (60 stron), a także płyta CD z soundtrackiem. Całkiem nieźle jak na 60 zł.

KONKURS

Wygraj jeden z 10 zestawów gier!

Dreamfall, Kozacy 2 Złota Edycja, Rise of Nations Złota Edycja, Twierdza 2 Deluxe, Tomb Raider Legenda

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie: Jaką ocenę dostała w CDA gra Rainbow Six: Vegas?

A. 6 B. 9+ C. 10

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.RE.X, gdzie X jest prawidłową odpowiedzią na pytanie (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (z VAT-em). Na zgłoszenia czekamy do 6 sierpnia 2007 r.

Fundatorem nagród jest firma CENEGA

KOLEKCJA KLASYKI

Max Payne Antologia

- **Gatunek**: akcja
- **Data wydania**: 2001, 2003
- **Seria**: Super$eller
- **Cena**: 49,90 zł
- **Ocena w CDA**: 9+ (MP1), 7 (MP2)
- **Średnia ocena w Sieci**: 89% (obie części)

Antologia to dość dumne słowo jak na pakiet dwóch gier po obniżonej cenie, ale ten patos można wybaczyć – wszak mowa o tytułach, które w pewnych kręgach uchodzą za kultowe. Emocje z tymi grami związane są na tyle duże, że wciąż co jakiś czas ktoś mi wypomina, że tak nisko oceniłem Max Payne'a 2 (pisałem recenzję na spółkę z Ghostem – ja dałem 6, on 8 i wyciągnęliśmy średnią). Cóż – ocena rzeczywiście mogła być nieco krzywdząca, ale wzięła się stąd, że od takiego hitu oczekuje się więcej...

W standardowym srebrnoszarym pudełku znajdziesz grubą instrukcję (dwie w jednej) oraz dwie płyty. Na DVD są obie gry (MP2 w wersji angielskiej, MP w polskiej), a na CD patch lokalizujący do „dwójki" i obficie ilustrowany screenami poradnik. Niestety nie wszystko działa jak należy. Jeśli używasz jakiegoś programu emulującego, licz się z koniecznością odinstalowania go. W moim przypadku niestety i to nie pomogło – gra wciąż uparcie nie chciała się odpalić. Na innym kompie było OK, więc mam nadzieję, że to jednak przypadek. Aha – **na szczęście masz możliwość wyboru, czy grać w wersji polskiej, czy angielskiej**. Od dubbingu w wykonaniu Radosława Pazury naprawdę bolą zęby...

Saga HoM&M I-III

- **Gatunek**: strategia/RPG
- **Data wydania**: od 1995 do 2000
- **Seria**: eXtra Klasyka
- **Cena**: 19,99 zł
- **Ocena w CDA**: od 8 w górę
- **Średnia ocena w Sieci**: ok. 90%

Choć na naszym rynku Saga nie jest żadną nowością, warto do niej wrócić i znów gorąco zachęcić każdego, kto jeszcze nie miał styczności z Heroesami, do szybkiego nadrobienia zaległości. Jest to bowiem jeden z najlepszych cyklów w historii pecetów – a według części redakcji w ogóle najlepszy...

W skład pakietu, który można kupić za naprawdę niewielkie pieniądze, wchodzi w sumie aż 6 różnych pozycji. Znaleźć wśród nich możemy całą pierwszą trylogię ze wszystkimi opublikowanymi dodatkami (do drugiej części był jeden, do trzeciej dwa). W sumie więc całość może dostarczyć godziwej rozrywki na kilkaset godzin. **Wszystkie gry wydano w polskich wersjach, niestety z dwoma pierwszymi częściami jest jeden problem: mogą nie działać na XP.** „Jedynki" nie udało mi się uruchomić, z „dwójką" było już łatwiej – CDP lojalnie o tym uprzedza na pudełku (choć oczywiście mikroskopijną czcionką). Nawet jednak bez nich pakiet warto kupić tylko dla trzeciej części – zdecydowanie najlepszej w całej serii, znacznie bardziej rozbudowanej niż HoMM V z Nival.

Powered by Komputronik

RAPORT Z ROZGRYWEK

Prezentujemy krótki raport z pokładu Ligi HLC. Dzisiaj dwie największe (drużynowe) dyscypliny. Było trochę niespodzianek oraz spora ilość meczy. W następnym numerze zaprezentujemy postępy kolejnych scen w drodze do październikowego finału Heyah Logitech Cybersport.

Counter-Strike

2 liga amator - 32 klany - rozegrano 65 spotkań
1 liga pro - 16 klanów - rozegrano 43 spotkania
3 liga open 112 klanów - rozegrano 453 mecze

W pierwszej lidze, podczas rozgrywek rundy wiosennej, gdzie spotykają się klany profesjonalne, niespodzianek nie było. W swojej grupie wszystkie mecze wygrał i prowadzi PGS-Gaming, choć klan United „wyrwał" utytułowanemu rywalowi jedną mapę. W drugiej grupie czołową pozycję zajmuje, również bez straty punktów, Team Delta. Niespodzianką jest z pewnością słaba dyspozycja graczy Fear-Factory oraz niezła forma ubiegłorocznych amatorów Team Shaolin, a także reaktywacja drużyny Frag eXecutors. Runda wiosenna zbliża się do końca. Część drużyn rozegrała już nawet awansem wszystkie swoje spotkania. We wrześniu i październiku czeka nas runda rewanżowa, oraz wielki finał. Najciekawiej wyglądają rozgrywki w Lidze Open. Mamy klany o zróżnicowanym poziomie, o czym świadczą wyniki niektórych meczy, ale należy podkreślić, że spora część zespołów podeszła do Ligi bardzo poważnie. Niektóre z nich rozegrały w ciągu miesiąca ponad 40 spotkań.

Americas Army Operation

64 zespoły po 4 graczy - rozegrano dotąd 192 mecze w 8 grupach

Rozgrywki „świeżaka" czyli gry America's Army, w lidze Heyah Logitech Cybersport ruszyły pełną parą. Klany i gracze mają za sobą już 3 kolejki spotkań w Lidze, która podzielona jest na 8 grup po 8 zespołów każda. Tym samym daje to nam aż 755 zapisanych graczy! Połowa klanów, która po rozegraniu 14 spotkań będzie miała najlepszy bilans punktowy i wyjdzie ze swoich grup, przejdzie do fazy pucharowej i będzie walczyć o wyjazd na LANa i wspaniałe nagrody. Jest wielu faworytów do zdobycia tytułu. Takie klany jak make some noise, Wilda D-Link, Majestic, Guerrilla Fighters, SHOGUN czy Team conception, są chyba najczęściej typowane wśród graczy i obserwatorów. Na dzień dzisiejszy trudno jest określić jaki jest konkretny podział sił w grupach. Po rozegraniu 3 spotkań, wygrywali głównie faworyci, jednak nie obyło się bez niespodzianek. W pewnej mierze taką niespodzianką była wygrana 8:4, w trzeciej kolejce spotkań, klanu Legia Cudzoziemska z drugim składem klanu Wilda D-Link (który swoje siły między dwoma występującymi składami, rozłożyły można powiedzieć równomiernie). W pozostałych dwóch rundach, wartymi szczególnej uwagi były takie mecze jak: Majestic vs Polish Special Forces (wynik: 7:5) czy memento eu vs Wilda D-Link (wynik 4:8). Kolejne mecze wykreują nam pewne rozeznanie wskazując które z klanów będą dominowały w grupach, które będą walczyć o awans, a które będą skazane na zakończenie rozgrywek w fazie grupowej. Póki co walka trwa i zapewne każda drużyna będzie walczyć o jak najlepsze pozycje i o jak najlepsze wyniki.

Stan rozgrywek na 18 czerwca 2007

Łapę przykłada
Logitech
gram.pl
EA
CDPROJEKT
CD-ACTION
Komputronik
BLUECITY
ghostarg.pl

ODMIENNE STANY GRYWALNOŚCI

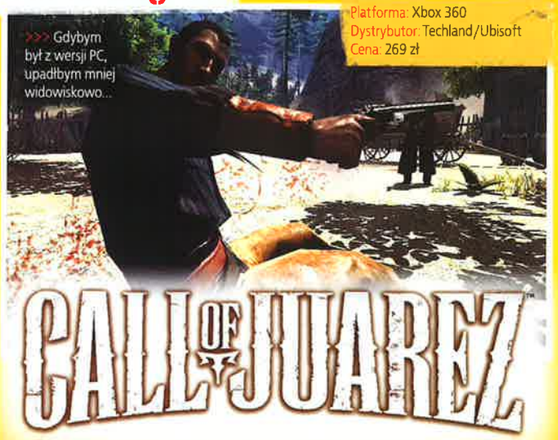
Producenci szykują się już do wakacji i do wysypu premier w okresie od września do grudnia. Innymi słowy na razie nie ukazuje się nic lub prawie nic. Ten chwilowy przestój został wykorzystany przez Ubisoft, który wydał... Call of Juarez. Grę na tyle zmienioną, że od niej zaczniemy.

Radio Konsole FM

• Najgorętszy temat ostatnich dni to niedopuszczenie do sprzedaży w Wielkiej Brytanii gry Manhunt 2 – tamtejsza komisja BFCC stwierdziła, że nowe dzieło Rockstara nie podpada pod żadną kategorię wiekową. Zmiany niezbędne do tego, by wprowadzić ją na rynek, musiałyby dotyczyć każdego elementu gry, czyli... wymagałaby napisania jej od początku. **Rockstar zdecydował się na razie „zawiesić" premierę.** Co dalej? Zobaczymy.

• Inna „afera" to oficjalny protest Kościoła Anglikańskiego przeciwko wykorzystaniu katedry w Manchesterze w grze Resistance: Fall of Man (PS3), zdaniem przedstawicieli władz kościelnych zbyt brutalnej. Kościół domagał się wycofania obiektu z gry (dość trudne, to jedna z ważniejszych lokacji) oraz wsparcia kampanii społecznej przeciwko broni palnej. Sony na razie poinformowało, że ma wszystkie pozwolenia niezbędne, by katedra w grze się pojawiła, ale mimo to oficjalnie przeprosiło, choć... powinno podziękować. Sprawę nagłośniły media i **sprzedaż Resistance wyraźnie wzrosła...**

Warto zagrać



Platforma: Xbox 360
Dystrybutor: Techland/Ubisoft
Cena: 269 zł

No to się doczekaliśmy – Call of Juarez zostanie pierwszą polską grą wydaną na konsolę next-gen. Niech sobie Amerykanie, Japończycy i Angole nie myślą, że są od nas lepsi – Polacy nie gęsi i tworzyć gry też potrafią. I to, jak się okazuje, całkiem nieźle, bowiem Call of Juarez, zaraz po premierze, trafił niemal na sam szczyt listy przebojów w USA, zaraz za... wyczekiwaną i wydaną niewiele wcześniej Forzą 2. A wszystko to jeszcze przed udostępnieniem w serwisie Xbox Live dema gry, co zwykle mocno napędza sprzedaż.

Xboxowy Call of Juarez to gra lepsza niż jej PC-towy odpowiednik. Przede wszystkim zaczyna się dokładnie tak jak powinna – ostrą strzelaniną z nawiedzonym pastorem Rayem w roli głównej, a nie przydługim „skradankowym" tutorialem z prostym chłopakiem o imieniu Billy. Fabuła i kolejność poszczególnych poziomów zasadniczo pozostają bez zmian, ale oba te elementy delikatnie zmodyfikowano, by na Xboksie gra była bardziej dynamiczna i... rozrywkowa.

Posiadacze konsoli Microsoftu otrzymali również inne dodatki, m.in. pojedyncze misje/poziomy, które można rozegrać po ukończeniu głównego trybu fabularnego. Kolejny bonus dla właścicieli Xboxa to starcia z innymi rewolwerowcami, które można rozgrywać w pojedynkę (przeciwko AI) oraz z żywym przeciwnikiem (za pośrednictwem Xbox Live lub kabla łączącego dwie konsole).

Zaskakująco dobra gra – lepsza od oryginału z PC, i śmiało konkuruje z innymi xboxowymi shooterami, a poza tym stworzona przez „naszych" ludzi. Gratulacje! ***[Hut]***

Chcemy to na PC!

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy

Tej gry jeszcze nie ma i na razie zapowiedziano ją wyłącznie na X360 i PS3. Dlaczego? Gracze PC-towi na pewno z równie dużą chęcią wcieliliby się w postać superagenta bez pamięci – Jasona Bourne'a, w produkcji, która zapowiada dynamiczną akcję, sporo strzelanin i bijatyk. **Oby okazało się, że to taki „oszukany" konsolowy exclusive...**

Inne, nowe...

Platforma: PS2 (wersja testowana), Wii, X360, PS3
Dystrybutor: Cenega
Cena: –

FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

Gra towarzysząca filmowi, który niemal na pewno – podobnie jak część pierwsza – okaże się przebojem lata. Niestety trudno nazwać ją udaną produkcją, bo **polega niemal wyłącznie na klepaniu w jeden przycisk**. Fanom Fantastycznej Czwórki nie musi to jednak przeszkadzać, co nie zmienia faktu, że najlepsza konsolowa gra na podstawie komiksu to wciąż Marvel: Ultimate Alliance. ***[Hut]***

Platforma: X360
Dystrybutor: Midway/EA
Cena: 229 zł

HOUR OF VICTORY

Na pierwszy – niestety drugi także – rzut oka Hour of Victory to próba wykorzystania przez Midway popularności serii Call of Duty. Na szczęście jednak udana. Choć ten traktujący o II wojnie światowej shooter jest mało oryginalny, może dać niemal tyle samo frajdy, co dwie ostatnie części produkcji Infinity Ward. **Dla wszystkich tych, którzy żałują, że CoD 4 ma podtytuł MODERN Warfare.** ***[Hut]***

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Hop! hop! Po platformach!

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

Dziś królują platformówki. Jeśli uważacie, że warto coś opisać, dajcie znać pod krzysztof.tomicz@gmail.com. Warunek jest tylko jeden: musi być to gra darmowa.

PLEMIONA

Autorem tekstu jest czytelnik: Tue

Plemiona są grą online, do obsługi której potrzebujemy wyłączenie przeglądarki. Celem każdego gracza jest doprowadzenie własnej wioski do władzy i chwały. Ale zacznijmy od początku...

Każda nowa osoba jest przez pierwsze 5 dni (czasu rzeczywistego!) objęta okresem ochronnym, kiedy to inni gracze nie mogą jej atakować. **Później trzeba się mieć na baczności, produkować wojsko i walczyć o dominację w okolicy.**

Początkowo mamy niewiele budynków. Warto jednak w nie inwestować, bo każdy pełni ważną funkcję (np. mur zwiększa możliwość obrony, tartak usprawnia wydobycie drewna, a koszary pozwalają tworzyć wojsko). Czas budowy jest zróżnicowany, od 30 minut do parunastu godzin, nie trzeba więc ciągle przesiadywać przy komputerze.

Kiedy już wystarczająco się rozwiniemy, zapewne zauważy nas jedno z tytułowych plemion (czyli sojusz graczy), do którego dołączymy. **Zabawa dopiero wtedy się zaczyna – wojny, skoordynowane obrony i wzajemna pomoc...**

Warto, wciąga! Aby wziąć udział w grze, musimy się zarejestrować na stronie głównej:
www.plemiona.pl

PAROXYSM

Jedna z bardziej grywalnych platformówek, z jakimi się ostatnio zetknąłem. Tutaj nikt nie wymaga od gracza rozwiązywania jakichkolwiek zagadek – jedynym celem jest ominięcie wszystkich pułapek na danym poziomie. Aby to jednak zrobić, trzeba się wykazać nie lada zręcznością w palcach. Przeszkody zwykle umieszczone są w zabójczych kombinacjach (piły tarczowe, kolce wystające z ziemi, obracające się topory to norma), przez co ich pokonanie jest prawdziwym wyzwaniem.

I chociaż grafika oraz dźwięki pasują raczej do produkcji, które pojawiały się jeszcze na Amidze, gwarantuję, że nie odejdziecie od monitora zbyt szybko.

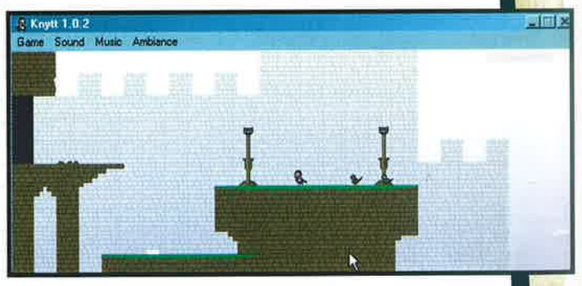
Rzucono wam wyzwanie. Przeżyjecie je?
http://cdaction.pl/?x=178

FINAL DRIVE: FURY

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (**www.victorygames.com.pl**). Autorem jest Maciej „Kola256" Kolankowski.

Zaczynamy zabawę z niewielką ilością gotówki i tradycyjnym, seryjnie wyposażonym autem. W grze możemy wziąć udział w kilku wyścigach różniących się przebiegiem trasy, poziomem trudności, wysokością wpisowego i nagrody, a także liczbą okrążeń do pokonania. Wygrane pieniądze wydajemy na ulepszanie pojazdu lub zakup całkowicie nowego. Sama rozgrywka jest emocjonująca, ale szybko dostrzeżemy też pewne wady: przeciętną oprawę graficzną, dziwny model jazdy i brak zniszczeń. Final Drive: Fury to propozycja dla tych, którzy chcą sobie po prostu pojeździć.
http://cdaction.pl/?x=180

KNYTT



Dość brutalności w grach komputerowych – wszędzie tylko lejąca się krew, odpadające głowy i gryzące zombi! Knytt jest gierką, którą bez obaw możecie włączyć młodszemu rodzeństwu.

Tytułowy bohater to mały stworek, który żył spokojnie w swojej wiosce... Żył, bo przyleciało UFO i – jak to kosmici mają w zwyczaju – porwało go. No pech... i to do kwadratu, bo przygrzmocili w asteroidę i rozbili się na nieznanej planecie. **W katastrofie nikt nie ucierpiał, a nasz bohater ma teraz za zadanie odnaleźć części uszkodzonego statku kosmicznego.** Realizuje się tutaj pewna prawidłowość w grach komputerowych: w okolicy zawsze porozrzucane są rzeczy, których aktualnie poszukujemy – nieważne, czy jest to klej, czy głowica jądrowa. ;-)

Ta gra to nie tyle platformówka, co labirynt. Jednak błądzenie po nim sprawia wiele radości – bo planeta, na którą trafiliśmy, jest pełna życia. Co rusz napotykamy postacie zajmujące się własnymi sprawami, odkrywamy różne ciekawostki ukryte przez autora.

„Sympatyczna" to słowo, które idealnie określa tę produkcję:
http://cdaction.pl/?x=179

Hity na parze

Hut Sędzimir | Testuje Steama

Budżety gier komputerowych rosną z każdym rokiem i wkrótce nikogo nie będą dziwić tytuły, których stworzenie kosztuje kilkadziesiąt milionów dolarów. Tak naprawdę to jednak nie pieniądze, a pomysł decyduje o tym, co najważniejsze – grywalności. Jest miejsce, w którym widać to wyraźnie, nawet jeśli obraz przesłaniają kłęby pary...

Choć powstał w 2002 roku, usłyszeliśmy o nim po raz pierwszy ponad dwadzieścia miesięcy później, w październiku 2004 roku – wtedy jednak serwis Steam (z ang. para) jawił się jako coś, co raczej utrudnia życie graczom. Trzeba było go zainstalować, by uruchomić tak przez wszystkich wyczekiwanego Half-Life'a 2, a nawet wtedy uruchamianie trwało wieki, identyfikacja użytkownika okazała się zawodna, a wielu graczy miało kłopoty z rozgrywkami sieciowymi. **Dziś, wbrew wątpliwościom sceptyków, Steam nadal ma się dobrze.** Co więcej – cały czas się rozwija i stał się najważniejszą dostępną dla posiadaczy PC platformą cyfrowej dystrybucji gier.

Hity z Internetu

Od kilku miesięcy coraz więcej dużych, poważnych produkcji (m.in. Medieval II: Total War, Dark Messiah of Might & Magic) można za jego pośrednictwem ściągnąć w domu (czyli kupić grę nie ruszając się z fotela!). W czerwcu baza tytułów powiększyła się po raz kolejny, kiedy sporą część swojego katalogu umieścił na Steamie koncern Capcom. **Rodzimi gracze nie będą jednak zainteresowani tą ofertą serwisu. „Duże" produkcje kosztują tam więcej niż w polskich sklepach**, a przecież w salonach Empik, sieciach Media Markt czy sklepie internetowym gram.pl kupujemy nowości w pudełkach, na dodatek zlokalizowane i wzbogacone o wiele dodatków, którymi zasypują nas lokalni dystrybutorzy. Steam jednak warto odwiedzić z innego powodu – znaleźć tu można nie tylko wysokobudżetowe hity...

Niezależni górą!

...ale i wiele produkcji niewielkich firm (czy nawet pojedynczych programistów!), zwykle niezależnych od dużych koncernów, które właśnie za pośrednictwem serwisu Steam mogą dostarczyć graczom swoje produkcje.

Jak się okazuje, jest to bardzo opłacalny model biznesowy. Właśnie dzięki nawiązaniu współpracy z firmą Valve (twórcy serwisu) studio Introversion mogło rozwinąć skrzydła, pokazać internautom produkcje, takie jak Darwinia czy Defcon. Steam zapewnił też popularność zabawnej gierce Rag Doll Kung Fu stworzonej przez jednego z projektantów Lionhead Studios czy logicznej zręcznościówce RoboBlitz, pierwszej szeroko dostępnej grze wykorzystującej silnik Unreal Engine 3! To również serwis, do którego zaglądają fani gier niszowych – hardkorowych symulatorów (Steam to jedyne miejsce, w którym znajdą jeszcze legalne wersje 688 Hunter-Killer) i turowych gier strategicznych (np. Space Empires V).

Casual dla każdego

Szczególnie jednak **Steam warto polecić tym, którym znudził się już saper i pasjans z pakietu gier systemu Windows, a szukają podobnej rozrywki** – opartej na prostych zasadach, zwykle łączącej elementy logiczne i zręcznościowe. Taki gatunek gier ma już swoją nazwę – Amerykanie mówią na nie *'casual games'*, i to mówią coraz częściej, bo okazuje się, że takie tytuły przynoszą coraz większe zyski. Dobitnym przykładem może być niedawne przejęcie zespołu Ritual (twórców FPS-a SiN Episodes: Emergence) przez firmę Mumbo Jumbo, której władze zadecydowały, że studio będzie się zajmowało wyłącznie grami 'casual', bo to generuje zyski.

Produkcja gier tego typu jest niedroga, więc i sprzedaje się je tanio – jeśli jednak pomysł jest niezły, internauci chętnie wydadzą równowartość kilku dolarów, by pobawić się w coś lekkiego w wolnej chwili. Steam oferuje kilkanaście gier tego typu. Większość z nich to produkcje wyjątkowo wciągające – szczególnie te opatrzone logo studia Pop Cap Games – prawdziwych specjalistów od gier typu 'casual'.

Rasowych graczy trudno przekonać do tego, by pochylili się nad tytułami, które zajmują mniej niż pół płyty DVD, nie ma w nich czołgów, kosmicznych statków, maszyn oblężniczych i obsługi shaderów 3.0. Aby ułatwić wam zadanie, sami przyjrzeliśmy się małym gierkom dostępnym w serwisie Steam – oto wybrana przez nas jedenastka...

Steam na poważnie

W naszym zestawieniu skoncentrowaliśmy się na małych gierkach należących do kategorii 'casual', Steam jednak oferuje również – poza normalnymi, komercyjnymi grami – dużo większe, ambitne produkcje, często przeznaczone dla wąskiego grona odbiorców. Spośród nich najlepsze to:

Darwinia
Niezwykły RTS studia Introversion. W wirtualnym, zbudowanym z wektorowych obiektów świecie toczy się walka o dusze komputerowych ludzików.

Sub Command
Symulacja łodzi podwodnej stworzona przez specjalistów od współczesnych gier morskich, studio Sonalysts. Ma ponad pięć lat i wciąż rosnące grono fanów.

Space Empires IV Deluxe
Gra znana naszym czytelnikom – jej pełną wersję umieściliśmy w numerze 04/2007. Turowa strategia kosmiczna z gatunku 4X. Kto przegapił nasz magazyn, może ją ściągnąć właśnie z serwisu Steam.

Techland na Steamie

Techland to jedyna polska firma, której gry – m.in. Xpand Rally – można kupić za pośrednictwem serwisu Steam. O kulisach tej współpracy rozmawiamy – krótko – z Piotrem Prokopem z działu sprzedaży zagranicznej firmy.

Jak doszło do współpracy z serwisem Steam?
W momencie kiedy rozglądaliśmy się za firmą oferującą dystrybucję elektroniczną, Steam zwrócił się do nas z zapytaniem o możliwość sprzedawania naszych programów w ich serwisie. Same negocjacje jednak dotyczyły podobnych tematów i przebiegały w niemal identyczny sposób jak rozmowy z innymi dystrybutorami.
Jakie korzyści niesie cyfrowa dystrybucja gier ich developerom?
Po pierwsze, ułatwia graczom dostęp do produktu. W Ameryce i wielu krajach europejskich proces ściągnięcia gry z serwisu Steam trwa dużo krócej niż zakupienie wersji pudełkowej w sklepie. Po drugie, ma ona szansę dotrzeć do większej liczby odbiorców; zwiększa się jej zasięg widoczności. Od strony ekonomicznej jest to wykorzystanie dodatkowych kanałów dystrybucji, a także, nie ma co ukrywać, duże korzyści finansowe.
Czy Techland jest zadowolony z dotychczasowej współpracy z serwisem Steam? Czy przyszłe gry będą dostępne również za pośrednictwem tego serwisu?
Oczywiście. Współpraca z obu stron układa się bardzo dobrze i myślimy, że każdą nową grę Techlandu gracze będą mogli zakupić w serwisie Steam.

Pogo!

Gry zamieszone na serwisie Steam to raczej produkcje niewielkich niezależnych zespołów programistów, biznes 'casual gaming' jest jednak na tyle duży, że również największy gracz w branży, koncern Electronic Arts, działa na tym polu. I to od dawna – witryna Pogo.com, na której można zagrać w wiele pozycji przeznaczonych „dla każdego", uruchomiona została we wrześniu 1999 roku, a EA prowadzi ją od marca 2001 roku. Opieka giganta interaktywnej rozrywki powoduje, że mogą się tu również pojawić proste produkcje powiązane z wielkimi hitami – stąd na Pogo.com znaleźć można takie gry jak Need for Speed: Top Speed czy Command & Conquer: Armored Attack.

Arcade Network

Nie tylko PC-towcy mają swoją cyfrową platformę dystrybucji gier, podobne systemy oferują również konsole Wii, Xbox 360 i PlayStation 3.

Obecnie najbardziej rozwinięty jest serwis **Xbox Live Arcade**, prowadzony przez Microsoft, który oferuje kilkadziesiąt minigierek do ściągnięcia w darmowej wersji demo i płatnej pełnej. Największe hity to Lumines, fantastyczna strzelanka Geometry Wars (od połowy czerwca dostępna również na Steamie!) oraz konwersje staroszkolnych klasyków, jak choćby Street Fighter II Turbo czy świetny remake Prince of Persia.

PlayStation Network to serwis dostępny posiadaczom konsoli PlayStation 3 i dopiero się rozwija, ale już teraz ma kilka mocnych tytułów. Jednym z nich jest program o nazwie flOw – coś pośredniego między pakietem wizualizacji do odtwarzanej muzyki a... Słowa tego nie oddadzą, to trzeba zobaczyć. PSN pozbawiony jest ograniczeń co do wielkości gier (jak Xbox Live Arcade), serwis ten może więc zaoferować graczom również „duże" produkcje, w tym Tekkena 5 i Gran Turismo HD.

Ciekawie do dystrybucji cyfrowej podchodzi Wii. Ta konsola pozwala na ściąganie za pośrednictwem Internetu gier ze starych klasycznych platform. Przez to tytuły dostępne tutaj wypadają mniej efektownie od nowoczesnych produkcji z Live Arcade czy PSN, mają jednak zdecydowanie więcej uroku.

www.pcformat.pl
PC Format
niezbędny | praktyczny | nowoczesny poradnik komputerowy
fachowo o komputerach
tylko 6,50 zł
Muzyka i filmy w pececie
Kopiujemy muzykę i filmy z CD, DVD i kaset VHS
Poprawiamy jakość
Usuwamy szumy
Tworzymy kompletną bazę nagrań
NA CD NIEZBĘDNE PROGRAMY I KODEKI
MP3 w samochodzie
Pokazujemy tanie i proste sposoby odtwarzania MP3 w zwyczajnym radiu
TESTY
Dyski twarde 3.5" i 2.5"
Zestawy kina domowego
Edytory tekstu
Ciche chłodzenie
Firewall w Vista
Rodzaje pamięci DDR
TEMAT NUMERU 8/2007
Muzyka i filmy w pececie
TESTY
> Zestawy kina domowego
> Dyski twarde 3.5" i 2.5"
> Edytory tekstu
NA PŁYCIE 5 PEŁNYCH WERSJI PROGRAMÓW
LinkScanner 2.6 Pro
Skuteczne wykrywanie i blokowanie stron internetowych zawierających złośliwy kod
Pełna licencja do domu i firmy na rok!
Szukaj w kioskach i salonach prasowych

Chuzzle Deluxe
Gatunek: logiczna

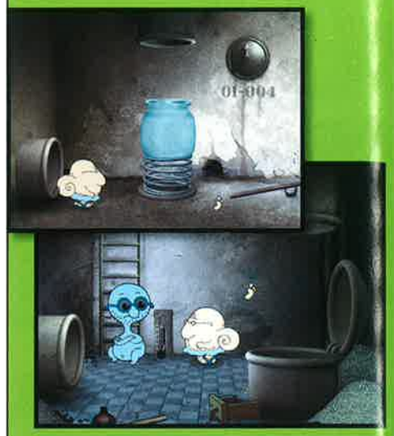
Najpierw było Bejeweled – gra logiczna, w której zamieniało się miejscami klejnoty, tworząc grupy złożone z trzech kamieni tego samego rodzaju. Ta gra sprzedała się w 5 milionach egzemplarzy (!!!), powstał więc jej sequel oraz nowa produkcja oparta na podobnym pomyśle. Jest nią właśnie Chuzzle Deluxe. Zabawa jednak nie polega tu na zamienianiu miejscami kryształów, a przesuwaniu całych rzędów (lub kolumn) śmiesznych kolorowych futrzaków. Mimo zabawnej, rysunkowej grafiki, to prawdziwy test dla szarych komórek – w trudnych chwilach radzimy przyglądać się Chuzzlom, bo ten, którego trzeba przesunąć, zwykle zdradza to jakąś miną lub grymasem.

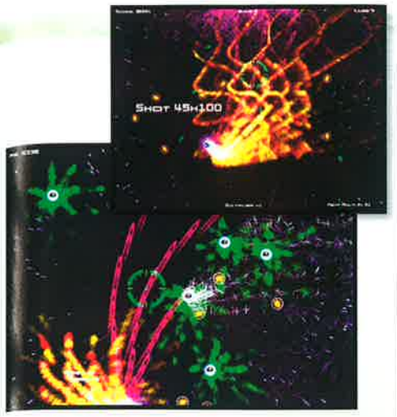
Gumboy Crazy Adventures
Gatunek: logiczno-przygodowa

PC-towa odpowiedź na kultowe Loco Roco z PSP – gra, w której bohaterem jest okrągła piłka tocząca się po bajkowej krainie. W porównaniu z konsolowym odpowiednikiem grafika jest tu mniej rysunkowa, a bardziej... „leśna" (?!?), steruje się nie całym poziomem (wychylając go), a samą kulką, ale mimo tych różnic rozgrywka jest bardzo podobna. Szczególną uwagę zwraca model fizyki – tak realistyczny, jak to tylko możliwe w grze rozgrywającej się na 50 całkowicie bajkowych poziomach. Uwaga – Gumboy to gra, którą można ściągnąć za darmo (w nieco okrojonej wersji) poza serwisem Steam – wystarczy wejść na jej oficjalną stronę www.gumboycrazyadventures.com i zajrzeć do działu download.

Full Pipe
Gatunek: przygodowa

Chyba najbardziej nietypowa ze wszystkich produkcji dostępnych na Steamie – przygodówka utrzymana w stylu rozgrywki kojarzącym się nieco ze starym Neverhoodem. Bohater budzi się rano i dostrzega, że zginął mu... jeden kapeć (wiemy z animacji początkowej, że capnęła go wielka ręka, która wyłoniła się spod łóżka). Zgubę trzeba znaleźć – trop prowadzi pod podłogę, do dziwnego świata, do którego wiedzie wielka czarna góra. Sterowanie jest proste, ale zagadki kryjące się w świecie „pełnej rury" już nie – ukończenie tej produkcji to naprawdę duże wyzwanie. Polecamy wszystkim fanom gatunku. Raczej dla dorosłych – ma niepokojący klimat, poza tym dużo jest w niej odniesień do alkoholu.





Bullet Candy
Gatunek: strzelanka

Nietrudno dostrzec podobieństwa między tą produkcją a hitem z Xbox Live (teraz też i PC!) zatytułowanym Geometry Wars. Zasady gry są niemal identyczne – gracz steruje małym kosmicznym stateczkiem otoczonym przez chmary wrogów; strzelać można w dowolnym kierunku (o takich grach mówi się, że to „360° shooter"); każde celne trafienie kończy się ciekawym efektem graficznym, a późniejsze etapy to prawdziwa eksplozja kolorów, kształtów itd. W porównaniu z Geometry Wars Bullet Candy wypada odrobinę słabiej, ale mimo wielu podobieństw jest na tyle inna, że i tak warto w nią zagrać.

Zuma Deluxe
Gatunek: logiczno-zręcznościowa

Jedna z wielu gier logicznych dostępnych za pośrednictwem serwisu Steam, najbardziej dynamiczna i niezwykle wciągająca. Na środku ekranu widać kamienną żabę (naprawdę sympatyczna bestia) oraz tunel dla różnokolorowych kulek, które podążają nim do złotej czaszki. Gracz kieruje (a dokładnie obraca) żabą, która po wciśnięciu lewego przycisku myszy pluje kulkami. Zabawa polega na tym, by tworzyć sekwencje składające się z co najmniej trzech jednokolorowych kulek. W opisie złożone, na pierwszych kilku etapach niezwykle proste, później komplikuje się tak, że między synapsami zaczyna iskrzyć.

Eets
Gatunek: logiczna

Połączenie Lemmings i Incredible Machine utrzymane w stylu znanym z najbardziej niegrzecznych kreskówek z Cartoon Network. Eets to biały stworek z wielką paszczą, który puszczony w ruch zawsze idzie przed siebie, a na każdym poziomie-łamigłówce musi dotrzeć do umieszczonego w jakimś trudno dostępnym miejscu kawałka puzzla. Aby mu w tym pomóc, trzeba wcześniej umieścić na planszy różne dziwne „przedmioty" – wieloryba wyrzucającego Eetsa na dużą odległość, stworka rzucającego... korzeniem żeńszenia, armatkę strzelającą czekoladą oraz pianki, które potrafią np. tak wystraszyć stworka, że z lęku przed wysokością nie spadnie w przepaść. Poza poziomami przygotowanymi przez twórców można też tworzyć własne – jest ich już w sieci całkiem sporo.

Peggle Deluxe
Gatunek: logiczno-losowa

To niesamowite, jak bardzo potrafi wciągnąć gra, w której większy wpływ na wynik ma kaprys losu niż umiejętności gracza – taka jak Peggle Deluxe. Każda plansza składa się z kilkudziesięciu klocków (w większości okrągłych), na które z góry wystrzeliwuje się metalową kulkę. Piłeczka odbija się od klocków lecąc w dół, te znikają przy uderzeniu jak w Arkanoidzie, a cała zabawa polega na tym, by korzystając z dziesięciu strzałów zbić wszystkie elementy planszy oznaczone pomarańczowym kolorem. Aby było ciekawiej, przewodnikiem gracza po kolejnych poziomach są... leśne zwierzaki. Każdy z nich „opiekuje" się pięcioma etapami, „światy" te różnią się bonusami aktywowanymi po uderzeniu w zielone klocki. Można też grać we dwie osoby!

Feeding Frenzy 2 Deluxe
Gatunek: zręcznościowa

Już chyba nic prostszego wymyślić nie można – w Feeding Frenzy 2 kieruje się rybką o imieniu Boris, która pływa po wodach oceanu, zjadając mniejszych kolegów i unikając większych. Po zjedzeniu kilkunastu śledzi Boris rośnie, może się więc zabrać za smakowitsze kąski, potem jeszcze raz powiększa gabaryty i... kończy się etap. W następnym robi się właściwie to samo. Sterowanie jest tak intuicyjne, jak to tylko możliwe – ruchy myszki przekładają się na ruchy rybki, lewy przycisk pozwala na krótkie przyspieszenie lub wyskoczenie nad powierzchnię wody (tam, gdzie jest to możliwe). Choć w tej grze liczy się tylko zręczność i dobra koordynacja ruchów, można przy niej przepaść na kilkadziesiąt minut.

Iggle Pop Deluxe
Gatunek: logiczno-zręcznościowa

Absolutnie genialne połączenie Pac-Mana i Centipede (czyli „węża" z telefonów Nokii) – Fizzy, futrzak w czapeczce z wiatrakiem, pomaga doktorowi Iggle w ratowaniu okrągłych stworków o nazwie... Iggles. Na poziomach przypominających te z Pac-Mana (są też złe duszki!) Fizzy podbiega do Igglesów, te przyłączają się do niego tworząc „węża", który musi potem dotrzeć do bramki oznaczonej odpowiednim kolorem, by Igglesy o tej samej barwie zniknęły (czyli przeniosły się do bezpiecznego laboratorium doktorka). Co kilka poziomów na planszach pojawiają się nowe przeszkadzajki lub bonusy, przeciwnicy stają się coraz bardziej podstępni i szybcy – emocje rosną. Jedna z najlepszy i najbardziej pomysłowych gier na Steamie.

Heavy Weapon
Gatunek: strzelanka

Gra znana także posiadaczom Xboxów – jest dostępna w serwisie Xbox Live Arcade. To prosty shooter, w którym steruje się małym czołgiem powstrzymującym wielką armię. Ekran przesuwa się cały czas w prawo, myszką wskazuje się kierunek strzału, lewy przycisk odpala normalny pocisk, a prawy bombę nuklearną, która zgodnie z kanonami gatunku czyści wszystko, co znajduje się na ekranie. Jest też pojazd zrzucający power-upy – to biały helikopter, w którego raczej nie należy strzelać. Pomiędzy kolejnymi poziomami (pierwsze są dość proste, kolejne prawdziwie hardkorowe) można zwiększyć wyposażenie czołgu, dołożyć np. wyrzutnię rakiet czy specjalne systemy obronne.

Pizza Frenzy Deluxe
Gatunek: logiczno-zręcznościowa

Prosta gra, której nie sposób nie polubić – tym bardziej że jej tematem jest pizza, czyli podstawowy posiłek całej naszej redakcji w ostatnich dniach przed wysłaniem magazynu do druku. Zabawa składa się z dwóch przemieszanych ze sobą pomysłów na rozgrywkę, obu wyjątkowo nieskomplikowanych. Tryb podstawowy to dostarczanie pizzy – na ekranie-mapie miasteczka widać dwie pizzerie serwujące włoski placek z konkretnym składnikiem (np. pieczarkami lub oliwkami), co chwila pojawiają się też zamówienia w postaci ikonek z jednym komponentem pizzy. Gracz musi szybko kliknąć zamówienie i przeciągnąć je na odpowiedni lokal – to wszystko, autko dostawcy jedzie na miejsce automatycznie. Tryb drugi to komponowanie pizzy: po prawej stronie widać gotową, po lewej pusty placek, na którym trzeba ułożyć właściwe składniki. Uwaga – granie w Pizza Frenzy budzi apetyt. **[CDA]**

KONKURS SMS

Intel Corporation, oficjalny partner korporacyjny zespołu BMW Sauber F1 Team, stworzył limitowaną serię 100 „superkomputerów" opartych na czterordzeniowych procesorach Intel® Core™ 2 Quad. Komputery edycji specjalnej to marzenie każdego entuzjasty nowoczesnych technologii, jak i fanów Formuły 1 w Polsce, śledzących karierę Roberta Kubicy. Wkrótce część komputerów z serii znajdzie się w sprzedaży w salonach Komputronik.

A TYLKO W CD-ACTION DO WYGRANIA DWIE PODWÓJNE WEJŚCIÓWKI NA TEST DAYS NA TORZE MONZA WE WŁOSZECH.

TE BILETY NIE SĄ DO KUPIENIA, MOŻNA JE WYGRAĆ U NAS!

intel Core 2 Quad inside

intel – Official Corporate Partner of **BMW Sauber F1 Team**

Wystarczy tylko odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W oparciu o co została stworzona seria komputerów Ultimate Racing PC?

A. czterordzeniowy procesor Intel® Core™ 2 Quad

B. dwurdzeniowy procesor Intel® Core™ 2 Duo

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.TD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Nagrodę stanowi jednodniowa wycieczka do Włoch, przelot w obie strony, transport na i z lotniska we Włoszech, wstęp na Test Days na torze Monza we Włoszech i wyżywienie.

Fundatorem nagród jest „Intel – Official Corpoarte Partner of BMW Sauber F1 Team"

Na zgłoszenia czekamy do 7 sierpnia 2007 r.

Zabawki, gadżety, sprzęty na lato

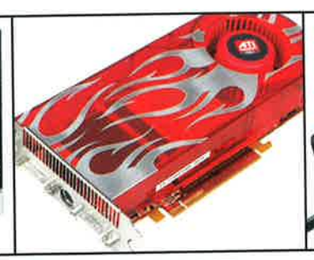
gadżet™ wakacje 2007

100 nagród

a może i więcej... :-)

Palmtop Acer c-530
Najlepszy towarzysz wakacyjnych podróży!

Manta LCD 2702
Efektowny telewizor w zaskakująco przystępnej cenie.



ATI Radeon HD 2900 XT
Najszybsza i najpotężniejsza karta graficzna firmy ATI z „generacji DX10".

Habu
Myszka dla graczy – od Microsoftu i Razera.

Squeezebox
Nietypowe urządzenie o niezwykłej funkcjonalności!

PRAWDOPODOBNIE NAJLEPSZE SŁUCHAWKI NA ŚWIECIE

Bandridge BVA 231

K-Consult | 199 zł | www.bandridge.com

Jak twierdzi producent, podczas testów słuchawek BVA 231 przeprowadzanych przez specjalistów od komputerowego audio pojawiały się sformułowania, takie jak „całokształt, wygląd, budowa i jakość słuchawek są doskonałe" albo „jak dotąd najlepsze słuchawki, jakich używałem" – cóż, ma do tego prawo i robią to wszyscy wytwórcy sprzętu. Tym razem jednak przechwałki zdają się uzasadnione – BVA 231 to model, który rzeczywiście zbiera w testach najwyższe noty (**prestiżowy brytyjski portal Xtreme Computing nagrodził je nawet platynowym wyróżnieniem**), a dobre wrażenie robi już na pierwszy rzut oka. Nie? Przyjrzyj się mu jeszcze raz...Konkrety? BVA 231 wyposażono w łącza USB i mini jack, system cyfrowego przenoszenia wibracji basów, regulowany mikrofon oraz wygodny potencjometr siły głosu, czyli... pokrętło głośności. I nawet jeśli najlepsze na świecie są zupełnie inne słuchawki, ten model firmy Bandridge nadaje się równie dobrze do gier, muzyki czy rozmów internetowych i wideokonferencji.

WYGRAJ

Słuchawki Bandridge BVA231

Słuchawki BVA 231 zostały nagrodzone przez angielski serwis...

A. Xtreme Computing B. Bibi

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.K2.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

WYGRAJ

Palmtop c-530

Palmtop c-530 firmy Acer to najlepszy towarzysz...

A. podróży B. drzemki

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.A2.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Sercem palmtopa jest procesor taktowany zegarem 300 MHz.

PALMTOP – TOWARZYSZ PODRÓŻY

Acer c-530

Acer | ok. 1200 zł | www.acer.pl

Waży zaledwie 122 gramy, ma kompaktowe wymiary (58 x 108 x 16,8 mm) oraz jasny i kontrastowy wyświetlacz o przekątnej 2,8", który w trybie nawigacji pełni również rolę ekranu dotykowego – no i jak tu takiego cudeńka nie zabrać na wakacyjne podróże? Nie ma takiej opcji... której nie byłoby u Acera c-530 – **jest wyposażony w odbiornik GPS SirfStarIII LP (a każdy włóczykij wie, że to najlepsza technologia GPS dostępna dla urządzeń użytkowych)**, adaptery Bluetooth i Wi-Fi oraz baterię pozwalającą na pracę przez 6 godzin bez przerwy. Sercem palmtopa jest procesor taktowany zegarem 300 MHz, pamięć RAM 64 MB i FlashROM 128 MB, a od strony oprogramowania – system operacyjny Windows Mobile 5.0. To sprawia, że c-530, choć mały i zgrabny, ma wszystkie parametry najbardziej zaawansowanych palmtopów na rynku.

KLAWIATURA DLA NAJLEPSZYCH

Reclusa

Microsoft | 249 zł | www.microsoft.com

WYGRAJ

2 sztuki klawiatury Reclusa

Microsoft stworzył klawiaturę Reclusa wspólnie z firmą...

A. Gilette B. Razer

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.M2.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Po sukcesie myszki Habu, opracowanej wspólnie przez firmy Microsoft i Razer, przyszła pora na kolejne urządzenie peryferyjne zaprojektowane głównie z myślą o graczach. Nowym owocem współpracy obu producentów jest klawiatura Reclusa – tak wyjątkowa, że w Polsce trafiła do sprzedaży jedynie do wybranych sklepów na terenie kraju. Zapewne tych, w pobliżu których mieszkają zawodowi gracze... Każdy, kto sądzi, że komputerowy keyboard to po prostu setka guzików i kanciasta obudowa, nigdy nie widział urządzeń nowej generacji, takich właśnie jak Reclusa. Jest **wyposażona w klawisze o dużej czułości (to gwarantuje technologia Hyperresponse), dwa porty USB (pozłacane!)**,

diody LED zapewniające podświetlenie w ciemnych pomieszczeniach, sześć dodatkowych dowolnie programowalnych klawiszy, dwa przyciski szybkiego dostępu oraz dwa pokrętła Jog Dial, które pozwalają np. na szybkie i wygodne przewijanie stron WWW czy wybór jednego z wielu plików w katalogu. Klawiatura umożliwia również zarządzanie profilami, dzięki czemu możliwe jest ustawienie kilku konfiguracji do kilku różnych gier i zmienianie ich w łatwy sposób zgodnie z potrzebami. Mało? Jest też podkładka pod nadgarstki... Uff!

JAKOŚĆ OD MANTY?

Manta LCD 2702

Manta | ok. 2699 zł | www.manta.com.pl

Sprzęt firmowany logo Manty ma wyrobioną markę na polskim rynku – jest niezwykle popularny, ale zawdzięcza to raczej bardzo konkurencyjnym cenom, a nie najwyższej jakości. Ostatnio jednak firma zmienia oblicze – **zdobycie tytułu Lidera Roku przyznawanego przez dziennik „Rzeczpospolita" do czegoś przecież zobowiązuje** – i wprowadza do asortymentu sprzęt, który wciąż jest niedrogi, a przy tym oferuje naprawdę solidną funkcjonalność, niezawodność i długowieczność. Ponadto elegancką stylistykę – i to ona w modelu LCD 2702 zwraca uwagę w pierwszej kolejności. Poza designem urządzenie oferuje 32-calową matrycę z dużą rozdzielczością (1366 x 768) w formacie 16:9 (obsługuje standardy od 480i do 1080i), czas reakcji 8 ms, jasność 550 CD/m2 i kontrast 1000:1, opcję PiP (Picture in Picture), wejścia HDMI, dwa typu component i dwa wideo, wejścia euro, S-video i VGA.

WYGRAJ

Manta LCD 2702

Maksymalna rozdzielczość opisywanego sprzętu to...

A. 999 x 666 B. 1366 x 768

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.M3.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Delfiny zawsze prezentują się bardzo dobrze, ale na monitorach Manty wyglądają najlepiej.

WOW NIE TYLKO NA KOMPIE!

World of Warcraft – gra karciana

ISA | 65 zł (Starter Deck), 17 zł (Booster) | www.isa.pl

WYGRAJ

10 zestawów startowych gry karcianej WoW

Dystrybutorem gry karcianej World of Warcraft jest firma.....

A. ISA B. Elisa

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.W3.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

World of Warcraft to fenomen wśród gier komputerowych – naszym czytelnikom nie musimy o tym opowiadać. Tak samo jak o tym, że **do świata Azeroth przenieść się można nie tylko za pośrednictwem komputera podłączonego do sieci, ale i gry karcianej**, której dystrybucją na polskim rynku zajmuje się firma ISA. Nasi redakcyjny specjaliści od WoW – głównie Hut, Allor i najszybszy DTP-owiec na wschód od Odry, czyli JaS – chwalą również karciankę: za przejrzyste zasady, grywalność i bardzo ładne, klimatyczne grafiki zdobiące każdą z kart. WoW, tak jak większość gier tego typu, sprzedawany jest jako Starter Deck (talia z 33 kartami, 2 zestawy dodatkowe po 15 kart oraz 3 losowe karty bohaterów) oraz dokupowany później wzbogacający talię Booster (15 kart, w tym umożliwiające upgrade postaci sieciowego, komputerowego WoW).

JAK ZWYKLE PEŁNE KLASY – MP3 I MP4 OD PHILIPSA

Philips SA1355 i Philips SA6025

Philips | 219 zł (SA1355), 449 zł (SA6025) | www.philips.com

Firma Philips zdążyła już nas przyzwyczaić do wyjątkowej estetyki swoich urządzeń oraz idącej z nią w parze wysokiej funkcjonalności. Również najnowsze odtwarzacze MP3 i MP4 – w tym m.in. wybrane przez nas modele SA1355 i SA6025 – trzymają poziom wyznaczony przez wcześniejsze produkty holenderskiego koncernu. **Oba należą do serii GoGear, a marka ta jest gwarancją, że urządzenia mają dynamiczną, nowoczesną stylistykę**, charakteryzują się długim czasem pracy na wbudowanym akumulatorze.

SA1355 ma pamięć 1 GB i umożliwia m.in. odsłuchiwanie plików WMA oraz dzięki wbudowanemu tunerowi FM – stacji radiowych. Dodatkową funkcjonalność zapewnia dyktafon. Sprzęt wyposażony jest w duży wyświetlacz OLED, a do komputera podłączany jest za pośrednictwem portu USB 2.0.

SA6025 zachowuje design opisywanego wyżej odtwarzacza, ale dodaje do niego duży wyświetlacz LCD o przekątnej 2,2". Nawigację usprawnia funkcja SuperScroll, ceniona przez posiadaczy sprzętu Philips za wygodę i komfort pracy.

WYGRAJ

Odtwarzacz MP3 Philips SA1355

Prezentowane urządzenia należą do serii...

A. GoGear B. GoGadget

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.P3.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

KARTA NA DX10!

Sapphire ATI Radeon HD 2900XT

Sapphire | **ok. 1450 zł** | **www.sapphiretech.com**

Wraz z wprowadzeniem karty HD 2900 XT firma ATI przerwała niemal półroczny monopol swojego największego konkurenta – koncernu Nvidia, w segmencie kart graficznych obsługujących pakiet DirectX 10. Od tego momentu rywalizacja rozgorzała na nowo. Generację DX9 „wygrały" karty GeForce, czas na kolejne rozdanie. Dla Kanadyjczyków z ATI Radeon HD 2900XT to prawdziwy as w rękawie – karta najpotężniejsza i najsilniejsza, bezpośredni rywal najlepszego z produktów Nvidii. „Naj" są również parametry karty – pozwala wyświetlać obraz w rozdzielczości High Definition 1080p, ma rozwiązania wspierające standardy HD Audio, Blu-Ray/HD-DVD, HDMI, 1 GB pamięci, korzysta z PCI express i wspiera sprzętowo efekty graficzne, takie jak Shader Model 4.0 czy HDR, a także teselację, czyli najnowocześniejszą technikę wzbogacania trójwymiarowych obiektów o dodatkowe nierówności i pofałdowania (co gwarantuje bardziej realistyczną grafikę). O tej karcie – i jej możliwościach – pisać można długo, ale **najważniejsza jest informacja: to jedno z dwóch najlepszych dostępnych na rynku urządzeń w swojej klasie**. Dla tych, którzy nie akceptują żadnych kompromisów, jeśli chodzi o jakość komputerowej grafiki!

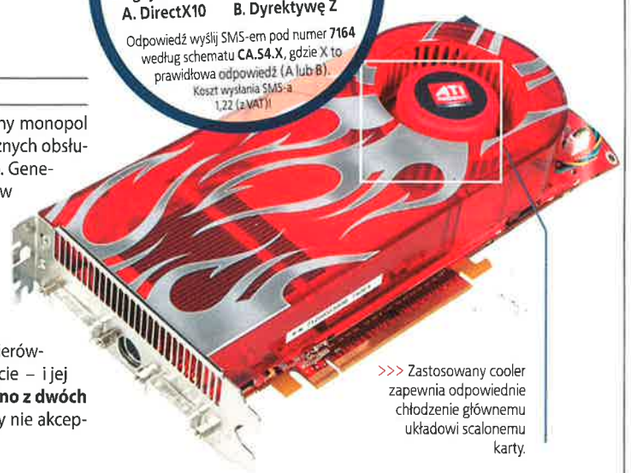
WYGRAJ

Kartę graficzną ATI Radeon HD 2900XT

Karta ATI Radeon HD 2900XT obsługuje...

A. DirectX10 B. Dyrektywę Z

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.S4.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



>>> Zastosowany cooler zapewnia odpowiednie chłodzenie głównemu układowi scalonemu karty.

>>> Stylistyka monitora BenQ FP241VW robi wrażenie...

MONITOR DLA ENTUZJASTÓW

BenQ FP241VW

BenQ | **ok. 3439 zł** | **www.benq.pl**

Kiedy BenQ FP241VW trafił do redakcji, momentalnie zebrała się grupka ciekawskich – wygląda bowiem bardziej jak panel dotykowy z efektownego filmu science fiction niż coś, co powinno stać na biurku redaktora CD-Action. A jednak – Qn`ik dostał sprzęt do testów i od tamtej pory co dzień stara się uprosić dystrybutora, by zostawił u nas urządzenie na dłużej. To chyba najlepsza rekomendacja, ale poza entuzjazmem jednego z członków naszej ekipy za BenQ FP241VW przemawiają także fakty: monitor, wyposażono w technologię BenQ Senseye+Game, która zapewnia wsparcie dla standardu HD 1080p, jasność na poziomie 500 cd/m² oraz kontrast 1000:1. Monitor oferuje też sześć trybów pracy, czyli podstawowy, dynamiczny, film, zdjęcia, gra akcji, gra wyścigowa – każdy przystosowany do innych potrzeb użytkowników. Szczególnie dobrze FP241VW sprawdza się w dynamicznych grach i filmach – **tam, gdzie inne monitory smużą i pozostawiają efekt ducha, BenQ daje perfekcyjny obraz dzięki technologii PerfectMotion**. W komplecie znajdują się złącza: HDMI, D-Sub oraz DVI.

WYGRAJ

Aparat fotograficzny BenQ C540

Monitor BenQ FP 241 VW wyposażony jest w technologię...

A. Senseless B. Senseye

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.B4.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

SPORTOWE MP3

Zen V Plus 1 GB Sports Pack

Creative | **469 zł** | **www.creative.com**

Producenci odtwarzaczy MP3 dobrze wyczuli rynek i dostrzegli, że te urządzenia wręcz są stworzone do odsłuchiwania muzyki w trakcie ćwiczeń sportowych – dlatego każdy szanujący się producent (a Creative na pewno do takich należy), ma w ofercie sprzęt tego typu, który stylistyką i oferowanymi możliwościami odwołuje się do dynamiki i energii kojarzonych z fizyczną aktywnością. **Zen V Plus 1 GB Sports Pack zawiera wszystko, czego sportowcom potrzeba do słuchania muzyki** – podstawą zestawu jest wielokrotnie nagradzany i chwalony również przez nas odtwarzacz ZEN V Plus (pojemność pamięci to w zupełności wystarczające 1 GB), do którego dodano zaprojektowane specjalnie dla aktywnych melomanów słuchawki EP– 190 oraz wygodny pasek na ramię z etui chroniącym odtwarzacz podczas treningu. Całość uzupełnia... ręcznik do twarzy. Już chyba nikt nie wątpi, że zgodnie z obietnicą producenta Zen V Plus 1 GB Sports Pack ma wszystko...

WYGRAJ

Odtwarzacz Zen V Plus 1 GB Sports Pack

Zen V Plus Sports Pack został stworzony z myślą o...

A. sportowcach B. strażakach

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.C4.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

TERMINATOR Z KAMERĄ

Tracer Bright Sight XLP-14S

Megabajt | **ok. 125 zł** | **www.megabajt.com.pl**

Wygląda jak Terminator (ten pierwszy, grany przez Arnolda Schwarzeneggera), ale nie jest – przynajmniej mamy taką nadzieję – robotem, który chce doprowadzić do zagłady Ziemian. Wręcz przeciwnie – kamerka Bright Sight XLP-14S umożliwia rozmowy wideo ze wszystkimi mieszkańcami naszej planety, szczególnie że jej projektanci zadbali o wsparcie dla popularnego komunikatora Skype. Urządzenie można wykorzystać również w dowolny inny sposób. **Dużą funkcjonalność zapewni sensor o rozdzielczości 1,3 megapiksela oraz szybkie łącze w standardzie USB 2.0**, a dodatkową wisienką na torcie jest funkcja Snap-Shot pozwalająca na łatwe wykonywanie zdjęć i wysłanie ich znajomym przez Internet.

>>> Sensor kamerki dysponuje rozdzielczością 1,3 megapiksela.

WYGRAJ

4 kamerki Tracer Bright Sight XLP-14S

Opisywana kamera wyposażona jest w łącze...

A. B–US 3.33 B. USB 2.0

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.MS.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Ta wyjątkowo udana myszka ma tyle przycisków, że starczy ich do każdej gry.

WYGRAJ

Myszka Logitech G-5

Łączna masa ciężarków dodawanych do myszki to...

A. 36 gramów B. 4 kilogramy

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.G5.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

MYSZ DLA GRACZY – NIEPRZECIĘTNYCH

Logitech G5

Logitech | **ok. 299 zł** | **www.logitech.pl**

Każdego miesiąca mamy okazję testować najróżniejszego rodzaju sprzęt – wśród nich ten, z którego korzystamy na co dzień, np. myszek czy klawiatur. Podchodzimy do ich oceny zawodowo, ale zdarzają się urządzenia, które podobają się nam szczególnie i nie tylko ze względu na parametry techniczne. Jednym z takich właśnie produktów jest mysz Logitech G5, w chwili obecnej jeden z faworytów naszej redakcji. Nie tylko dlatego, że jej producent reklamuje ją dla nieprzeciętnych graczy, a lubimy myśleć o sobie, że w temacie gier jesteśmy rzeczywiście superwymiataczami... **Logitech G5 oferuje wyjątkowo wysoką rozdzielczość lasera (do 2000 DPI) oraz pełną szybkość łącza USB (do 1000 raportów na sekundę).** Jest wyposażony w zestaw ciężarków o łącznej masie 36 gramów, dzięki którym gracze mogą myszkę dostosować do własnych potrzeb i stylu gry. Ułatwia to także sprawdzone w boju oprogramowanie Set Point do konfiguracji przycisków zmieniających czułość myszy. Zrobione z teflonu stopki przesuwają się gładko jak po lodzie, znacznie ułatwiając zabawę w grach wymagających błyskawicznych reakcji.

CUDO AUDIO-WIDEO!

Philips DCP 850

Philips | **ok. 949 zł** | **www.philips.com**

Łał! To pierwsze słowo, jakie przychodzi na myśl na widok DCP 850 – przenośnego odtwarzacza multimedialnego firmy Philips. **Trudno uwierzyć, że w urządzeniu o tak niewielkich gabarytach udało się zmieścić obrotowy (!!!) wyświetlacz LCD o przekątnej 8,5"**, stację dokującą do iPoda, czytnik DVD oraz kart pamięci SD/MMS. Przy tym w bebechach umieszczono elektronikę umożliwiającą obsługę kilkunastu standardów zapisu dźwięku, zdjęć i filmów, począwszy od JPEG, przez MP3 aż po DivX. Holenderscy projektanci to prawdziwi mistrzowie w swoim fachu, a za to, czego dokonali przy DCP 850, należy im się para chodaków i bukiet tulipanów. Dodatkową nagrodę w postaci sporego kawałka sera Gouda powinni otrzymać za wyposażenie ekranu urządzenia w technologię Zero Bright Dot, która dba o to, by jakość wyświetlanego obrazu pozostawała optymalna w każdych warunkach. Jakby tego było mało, DCP 850 ma również własny, wielofunkcyjny pilot. Do jasnej Anielki – w idealnym świecie każdy urlopowicz powinien mieć coś takiego w bagażu...

>>> Przekątna tego ekranu to 8,5 cala!

WYGRAJ

Odtwarzacz Philips SA6045

Ekran LCD w opisywanym urządzeniu jest...

A. zwijany B. obrotowy

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.P5.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

MODE COM!

Mysz MC-900, odtwarzacz Ypso, kamera internetowa MC-1.3M, router MC-418A

Mode Com | 95 zł (kamerka), 155 zł (router), 200 zł (MP4) | www.modecom.pl

Zwykle tego nie robimy, ale reguły są po to, by je łamać, prawda? Zamiast opisywać każde urządzenie oddzielnie, całą sympatyczną rodzinę wakacyjnych premier i nowości firmy Mode Com zmieścimy w jednym tekście – bo przecież familia musi się trzymać razem. Na nadchodzące gorące miesiące (piękny rym, prawda?) Mode Com oferuje kompletny zestaw: **ergonomiczną mysz laserową MC-900** (rozdzielczość do 2000 DPI, przyspieszenie 20 G, transmisja danych do 480 MB/sekundę), **kamerę internetową MC-1.3M** (z obrotową główką, funkcją śledzenia twarzy Face Tracking, łączem USB 2.0 i wbudowanym mikrofonem) oraz **router MC-418A** (standard Wi-Fi 802.11g, szybkość transferu do 54 Mbps, szyfrowanie WEP 64/128-bit). A na dodatek – ponieważ czasem trzeba wyjść z domu – **odtwarzacz MP4 Ypso**, modny gadżet obsługujący formaty od MP3 po WMV, z radiem, głośnikiem zewnętrznym oraz wyraźnym, klarownym wyświetlaczem.

>>> Sprzęty firmy Mode Com – wysoka funkcjonalność, estetyczna stylistyka i rozsądna cena.

WYGRAJ

Opisywane nowe produkty Mode Com

Maksymalna rozdzielczość myszy MC-900 to...

A. 2000 DPI B. Hi-Res 100

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.M6.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

DYSK DLA ŚWIATOWCÓW

Western Digital My Book World Edition 1,5 TB

WD | 1960 zł | www.westerndigital.com

Postęp techniki następuje tak szybko, że naprawdę trudno za nim nadążyć. W poprzedniej edycji dodatku Gadżet pisaliśmy o dyskach zewnętrznych z pojemnością przekraczającą 200 GB, w najnowszej **prezentujemy „twardziela", który mieści... 1,5 TB danych. Innymi słowy, 1500 gigabajtów**. Do takich potworów producent powinien dodawać całą bibliotekę filmów, książek, muzyki i gier, co pozwoliłoby przynajmniej w części zapełnić to bezbrzeżne cyfrowe morze – zamiast tego oferuje system zdalnego dostępu, który umożliwia łączenie się z dyskiem z dowolnego miejsca na ziemi nawet wtedy, gdy komputer z podłączonym dyskiem został wyłączony! Cuda, panie, cuda!

WYGRAJ

Dysk przenośny WD Passport Pocket 120 GB

1,5 TB to inaczej 1500...

A. gigabajtów B. teletubisiów

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.T7.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> To białe pudełko potrafi pomieścić aż 1,5 TB danych!

IMPERATOR Z TWARDZIELEM

Manta DVD029 Emperor Recorder 2 HDD

Manta | 799 zł | www.manta.com.pl

>>> To chyba jedyny na świecie imperator na pilota.

Nawet ci, którzy czule przechowują w szafce TV kasety wideo z pierwszej komunii, muszą przyznać – standard VHS to już pieśń przeszłości. I to odległej. Miejsce dawnych magnetowidów zastąpiły maszyny umożliwiające zapis programów telewizyjnych bezpośrednio na płyty DVD lub wbudowany dysk twardy. Są też urządzenia, które dają użytkownikom obie te możliwości, a jednym z nich jest DVD029 Emperor Recorder 2 HDD. Imperator wyposażony jest w nagrywarkę DVD (obsługuje formaty DVD, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, SVCD, VCD&VCD2.0, CD, CD-R, CD-RW, CD-DA, Picture-CD) oraz twardziela o pojemności 80 GB. Generuje sygnał PAL i NTSC, ma wbudowane złącza USB i DV, **odtwarza filmy ze wszystkich stref, czyta także pliki MPEG-4 i XviD z polskimi napisami w formie plików txt**. Prawda, że sprzęt jakby uszyty na miarę polskiego rynku?

WYGRAJ

Emperor Recorder 2 HDD

Opisywany sprzęt jest wyposażony w...

A. wodotrysk B. dysk twardy

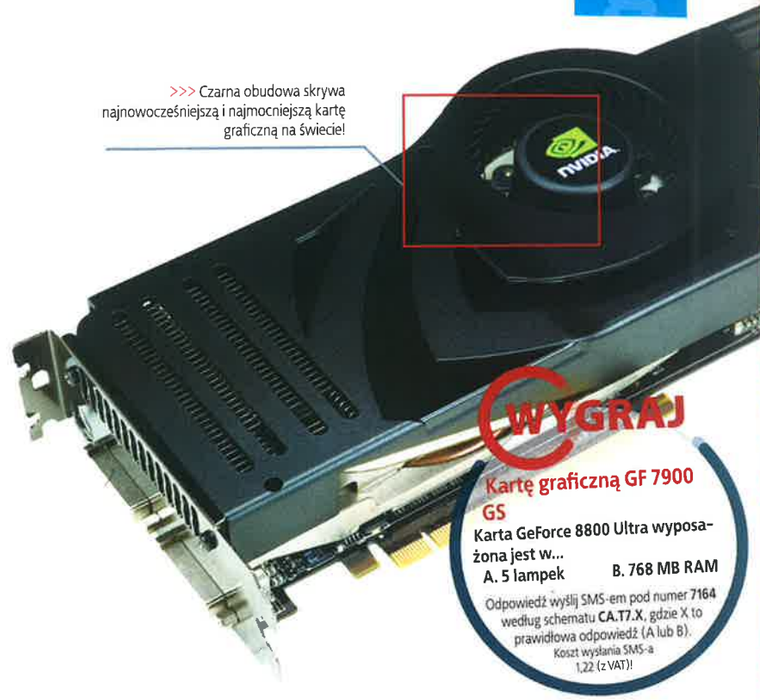
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.D6.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

APARAT Z OSCAREM

Samsung NV10

K-Consult | 1199 zł | www.samsung-foto.pl

Seria NV Samsunga łączy luksusową stylistykę i nowoczesne technologie – widać to szczególnie w modelu NV10, który wyróżnia się wysoką rozdzielczością 10,1-megapiksela oraz precyzyjnym, 3-krotnym obiektywem renomowanej marki Schneider-Kreuznach. Dużą zaletę NV10 stanowi innowacyjny panel Smart Touch, oparty na technologii sensorów dotykowych rozlokowanych przy dwóch krawędziach ekranu LCD. Dzięki niemu obsługa aparatu jest szybka, przyjemna i prosta, a przy tym daje użytkownikowi wrażenie obcowania z bardzo zaawansowanym i nowoczesnym urządzeniem. Docenili to zresztą nie tylko posiadacze tego aparatu, ale i niezależna **organizacja TIPA (Technical Image Press Association), która interfejs Samsunga wyróżniła europejskim Oscarem w dziedzinie fotografii cyfrowej**. NV10 ma również udoskonalony System Redukcji Drgań (ASR), rozbudowaną funkcję Foto Galerii oraz tryb filmowy, który pozwala na używanie 3-krotnego zoomu optycznego w trakcie kręcenia filmów.



>>> Czarna obudowa skrywa najnowocześniejszą i najmocniejszą kartę graficzną na świecie!

WYGRAJ

Kartę graficzną GF 7900 GS

Karta GeForce 8800 Ultra wyposażona jest w...

A. 5 lampek B. 768 MB RAM

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.T7.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

WYGRAJ

Aparat fotograficzny Samsung S730

Aparat Samsung NV10 zdobył tzw. fotograficznego...

A. Chestera B. Oscara

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.K7.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

PIERWSZE W ŚWIECIE DX10

NVIDIA GeForce 8800 Ultra

Nvidia | 2650 zł | www.nvidia.pl

Jest się czym chwalić – GeForce 8800 Ultra należy do rodziny kart, które jako pierwsze na świecie oferowały pełne wsparcie dla możliwości pakietu DirectX 10. Ultra to najmocniejszy model najnowszych urządzeń firmy Nvidia, mniej więcej 10%-15% szybszy niż drugi z kolei GeForce 8800 GTX. **Ma 768 MB pamięci, obsługuje Shader Model 4.0 i wszystkie pozostałe nowinki z dziedziny grafiki komputerowej.** Potężna moc obliczeniowa, która znajduje zastosowanie w najnowszych grach, przyda się również przy odtwarzaniu filmów wideo High Definition z płyt Blu-ray i HD DVD (za sprawą technologii PureVideo wykorzystanej w GeForce'ie). Czyżby pierwsza (w każdym znaczeniu tego słowa) w świecie karta graficzna?

ZABAWA W KARTY I... W MODELOWANIE

Star Wars PocketModel

ISA | 50 zł (Imperial Power Pack), 17 zł (Booster) | www.isa.pl

Pomysłowość ludzka nie zna granic – a najlepszym na to dowodem karcianka Star Wars PocketModel. Większość gier tego typu polega na kolekcjonowaniu kart, budowaniu na ich podstawie przemyślanych talii i wykorzystanie ich potem w pojedynkach z innymi przeciwnikami. Nie inaczej jest w przypadku Star Wars PocketModel, tyle tylko, że tutaj część kart to tak naprawdę miniaturowe modele do składania – TIE Fightera, X-Winga, Sokoła Milenium itd. Dawno nic nie wywołało na naszych twarzach wyrazu tak szczerego zachwytu jak **ta karcianka bazująca na najpopularniejszej licencji w całej galaktyce**.

WYGRAJ

20 zestawów Star Wars PocketModel

W grze Star Wars PocketModel składa się miniatury...

A. statków kosmicznych B. aut

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.S7.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

CIENKI GRUBAS

BenQ T700

BenQ | 889 zł | www.benq.pl

BenQ T700 to **najcieńszy (tylko 15 mm grubości!) na świecie aparat z wyświetlaczem 3" i matrycą 7 megapikseli** – cienki tylko w gabarytach, bo pod względem funkcjonalności to prawdziwy grubas. Wyposażony w obiektyw Pentax SMC i trzykrotny zoom cyfrowy pozwala amatorom – choć oczywiście nie tylko – wykonywać zdjęcia najwyższej jakości. Ma 12 programów tematycznych dla typowych zdjęć (np. krajobraz, sceny nocne), pozwala pstrykać fotki w szerokim zakresie czułości ISO – do 1200 (filmy kręcić można nawet przy ISO 4000), ma również bardzo efektywny stabilizator obrazu. Wśród ciekawych opcji dodatkowych warto wymienić funkcję Tap-to-Enlarge, która umożliwia wskazywanie palcem na ekranie LCD fragmentu zdjęcia, który ma zostać powiększony.

WYGRAJ

Aparat cyfrowy BenQ C540

Aparat BenQ T700 ma matrycę o rozdzielczości...

A. dwa na dwa cm **B.** 7 Mpix

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.B8.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

MUZA PO WI-FI

Squeezebox

Logitech | 999 zł | www.logitech.pl

Squeezebox to firmowany przez Logitecha **odtwarzacz audio, który za pośrednictwem Wi-Fi (lub przez kable) odbiera muzykę zapisaną w pamięci komputera** i przesyła ją do wzmacniacza dowolnego zestawu audio. To łatwe do instalacji i proste w obsłudze urządzenie przenosi znakomitej jakości dźwięki bez jakichkolwiek przeskoków lub opóźnień. Na dużym i eleganckim wyświetlaczu pokazane są tytuły utworów, ich wykonawcy oraz menu: utwory można wybierać według gatunku muzyki, wykonawcy lub własnej, innej listy odtwarzania, ale również tworzyć ich losowe kombinacje. Squeezebox zapewnia dostęp do niemal nieograniczonej liczby internetowych stacji radiowych połączonych w tzw. Squeeze Network – i to nawet wtedy, gdy komputer jest wyłączony!

WYGRAJ

Urządzenie Squeezebox

Producentem Squeezeboxa jest firma...

A. Boxy Squeez **B.** Logitech

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.S8.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

KLAWIATURY MISTRZA GIER

A4Tech Evolution

Megabajt | 125 zł | www.megabajt.pl

Nazwa Evolution zobowiązuje – pod tą nazwą powinien kryć się zestaw dla graczy, który dodaje do rozwiązań już znanych coś nowego. I taki jest! Klawiaturę wyposażono w 12 przycisków multimedialnych oraz – i **to owa „nowość" – zestaw dodatkowych nakładek na cztery kluczowe klawisze WSAD.** Nawet jeśli nie wpływa to znacząco na wygodę użytkowania, nadaje urządzeniu hardkorowy, pro-gamingowy wygląd. To klawiatura przeznaczona przede wszystkim dla graczy. Dla niż też stworzono inne urządzenie, które także znajduje się w ofercie A4Tech. To miniklawiautra EVO XGame PRO, którą... pozbawiono klawiszy zupełnie w grach nieprzydatnych. No bo jeśli nie korzystasz z Worda, Outlooka i innych podobnych aplikacji, po co ci ich aż 101?

WYGRAJ

4 zestawy A4Tech Evolution

Klawiatura Evolution ma wyróżnione klawisze...

A. CDAN **B.** WSAD

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.M8.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

MODA NA BIEGANIE

Reebok Run Easy

Reebok | różne | www.goruneasy.com

Co bardziej spostrzegawczy spryciarz na pewno już zauważył, że w tym sezonie producenci sprzętu i odzieży sportowej stawiają na jogging. I bardzo dobrze – biegaczy przybywa na całym świecie, jednych widać w nowojorskim Central Parku, innych nad warszawską Wisłą, a wszystkich łączy przeświadczenie, że to nie tylko dbałość o sprawność fizyczną, ale też fantastyczny relaks w środku wielkiego miasta. Ta filozofia przyświeca twórcom serii ubrań Run Easy, opracowanej w firmie Reebok. Zaprojektowano je tak, by każdy – niezależnie od tempa, częstotliwości i dystansu – czuł się w niej komfortowo. **Zalety serii Run Easy potwierdzają gwiazdy sportu – piłkarz Thierry Henry, koszykarz Allen Iverson i mistrzyni siedmioboju Carolina Kluft.** Ale czy można im ufać, skoro za użyczenie nazwisk kampanii reklamowej wzięli niemałe pieniądze? Najlepiej sprawdź sam, czy bieganie jest rzeczywiście łatwe.

WYGRAJ

3 komplety Run Easy: koszulka, czapka, worek

Seria Run Easy przeznaczona jest dla...

A. słonia **B.** biegaczy

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.R9.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Zastosowany w urządzeniu standard Bluetooth pozwala na komfortową pracę nawet 10 metrów od nadajnika.

BLUETOOTH W UCHU

LifeChat ZX-6000

Microsoft | 249 zł | www.microsoft.com

Bezprzewodowa słuchawka z mikrofonem, z której do tej pory mogli korzystać wyłącznie posiadacze konsoli nowej generacji Xbox 360, wreszcie została udostępniona również użytkownikom komputerów PC. Wygląda niepozornie, ale to naprawdę świetne urządzenie – dzięki wysokiej jakości głośnikowi oraz mikrofonowi wyposażonemu w system redukcji szumów – i to nie tylko marketingowe hasło – dźwięk ma prawdziwie krystaliczną jakość. LifeChat ZX-6000 korzysta ze standardu Bluetooth i pozwala rozmawiać w promieniu do 10 metrów od komputera, zaś niski pobór energii umożliwia dialog na jednym ładowaniu wbudowanego akumulatora nawet do 8 godzin bez przerwy. **O wysokiej jakości świadczy gwarancja – aż na 3 lata!**

WYGRAJ

2 słuchawki LifeChat ZX-6000

Producentem słuchawki LifeChat ZX-6000 jest firma ...

A. Macrohard **B.** Microsoft

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.M9.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

DX10 DLA KAŻDEGO

Sapphire ATI Radeon HD 2400XT

Sapphire | 300 zł | www.sapphiretech.com

Wiadomo, są tacy, dla których kupno najnowocześniejszych, ale przez to najdroższych kart graficznych to tak, jak zamówić w barze mlecznym porcję pierogów z truskawkami polanymi jogurtem naturalnym. Na szczęście jest ich niewielu, a prawo do korzystania z możliwości pakietu DX10 powinien przecież mieć każdy użytkownik komputera. I właśnie dlatego, by dosłownie wszystkim umożliwić zakup odpowiedniej karty graficznej, ich producenci, obok najmocniejszych i kosztownych modeli, wprowadzili również na rynek tańsze i słabsze, ale zawierające to, co najważniejsze, czyli wsparcie DX10 i obrazu w wysokiej jakości High Definition. Taką właśnie kartą jest Sapphire ATI Radeon HD 2400XT – ma 256 MB pamięci, 64-bitowy interfejs, za pośrednictwem którego urządzenie kontaktuje się z komputerem, sprzętowe wsparcie dla filmów Blu-ray i HD DVD, obsługę standardu HDMI oraz efektów takich jak Shader Model 4.0. A więc **wszystko to, co karta graficzna z 2007 roku mieć powinna, włącznie z bardzo przystępna ceną.**

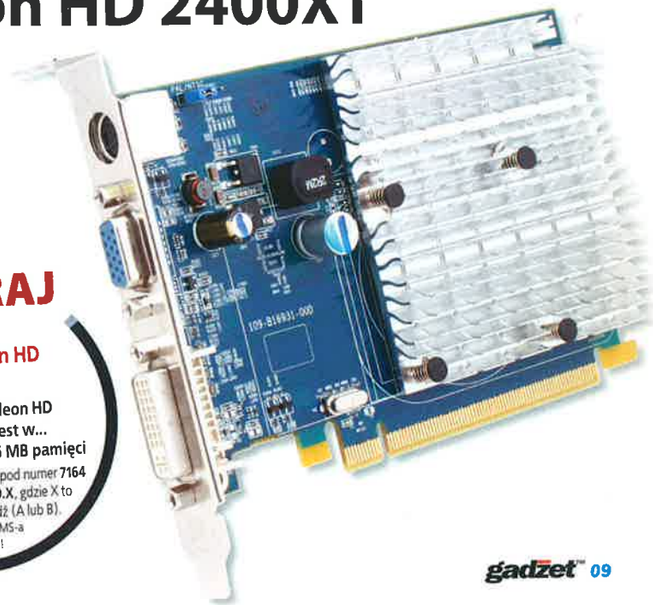
WYGRAJ

Karta ATI Radeon HD 2400XT

Karta Sapphire ATI Radeon HD 2400XT wyposażona jest w...

A. serduszko **B.** 256 MB pamięci

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.S9.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!



>>> Habu wyposażone jest w 7 programowalnych przycisków.

MYSZ NA 2000 DPI

Habu

Microsoft | 249 zł | www.microsoft.com

Habu to mysz dla graczy, która powstała w wyniku współpracy firm Microsoft i Razer. To laserowy gryzoń o czułości do 2000 DPI (parametr ten można zmieniać w lot), wyposażony w 7 programowalnych przycisków. Co ciekawe, do komputera Habu **podłącza się przy użyciu lekkiego i cienkiego kabla USB zakończonego... pozłacaną wtyczką.** Nikt jeszcze nie udowodnił, że naprawdę daje to jakieś wymierne efekty, ale przyznać trzeba, że wygląda znakomicie. Inne cechy urządzenia to m.in. ergonomiczny kształt, dzięki któremu mysz jest optymalnie dopasowana do dłoni, oraz bardzo dobre parametry – szybkość do 115 cm/s, przyspieszenie rzędu 20 G i przesyłanie danych w tempie ponad 7080 klatek na sekundę.

WYGRAJ

2 myszki Habu

Habu ma czułość maksymalną o wartości...

A. 155 punktów **B. 2000 DPI**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.M10.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Ostry obraz w kamerze zapewniony jest przez system Auto Tuning.

KAMERA Z AUTOTUNINGIEM!

Creative Live! Cam Optia

Creative | 199 zł | www.creative.pl

Creative Live! Cam Optia to kamera internetowa, której twórcom udało się zapakować zaawansowaną technologię w całkiem zgrabne i estetyczne opakowanie – i nie chodzi tu o pudełko, w jakim sprzedawane jest urządzenie, ale efektowną stylistykę obudowy. To znak rozpoznawczy produktów firmy Creative i nie inaczej jest w przypadku Live! Cam Optia. W półprzezroczystej, białej obudowie, która pasuje do nowoczesnych monitorów LCD czy laptopów, schowana jest wysokiej jakości szklana soczewka. Precyzja jej wykonania zapewnia żywy i ostry obraz, **którego jakość dodatkowo podnosi funkcja automatycznego dostrajania o nazwie Auto Tuning**. Mimo dużych możliwości sprzętu, jego instalację maksymalnie uproszczono – Live! Cam Optia nie wymaga żadnych sterowników i jedyne, co trzeba zrobić, to podłączyć ją do portu USB. Choć to maleństwo – wyposażone jest także w system śledzenia twarzy, a listę jej atutów zamyka możliwość robienia zdjęć, nagrywania krótkich sekwencji filmowych i pracy w trybie detekcji ruchu.

WYGRAJ

Kamerę Live! Cam Optia

Opisywana kamera potrafi pracować w trybie...

A. myszki **B. detekcji ruchu**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.C10.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

SMOKI I LOCHY W WERSJI LIGHT

Dungeons & Dragons – Gra przygodowa

ISA | 89 zł | www.isa.pl

Marka Dungeons & Dragons znana jest przede wszystkim jako nazwa serii kultowego papierowego systemu RPG, którym od ponad trzydziestu lat zagrywają się wszyscy miłośnicy odgrywania ról. Zabawa stała się tak popularna, że powstało wiele innych projektów korzystających z logo D&D, choćby prezentowana przez nas Gra przygodowa. Na zestaw ten składa się 16 pomalowanych figurek (4 bohaterów i 12 potworów), 4 dwustronne elementy planszy, 4 karty postaci, 7 kostek, karty statystyk potworów oraz podręczniki z zasadami gry. **Całość pozwala rozegrać z przyjaciółmi sesję RPG bez większych przygotowań** i co najważniejsze – bez wczytywania się w opasłe tomiska z regułami. To Dungeons & Dragons w wersji light – na lato jak znalazł.

WYGRAJ

5 zestawów Dungeons & Dragons – Gra przygodowa

Powszechnie używany skrót od Dungeons & Dragons to...

A. M&Ms **B. D&D**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.D10.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

KIEROWNICA Z BRAZYLII

Apollo Sao Paulo

Apollo | 109 zł | www.apollomultimedia.eu

Apollo Sao Paulo to kierownica do gier przeznaczona dla komputerów PC oraz konsoli PlayStation 2. Ma 12 programowalnych przycisków oraz oddzielny moduł z sekwencyjnym drążkiem zmiany biegów. Przyciski umiejscowiono w taki sposób, aby dostęp do nich był – jak to się zwykło mówić – łatwy i intuicyjny. Aż 6 z nich umieszczono pod kołem kierownicy, a jej konstrukcja pozwala na regulację zarówno kąta, jak i wysokości. Również konfiguracja klawiszy daje rzadko spotykane możliwości – jedną z nich jest programowanie skryptów, czyli sekwencji przycisków wywoływanych jednym guzikiem. **Najbardziej niezwykły jest jednak „tryb myszy", w którym przyciski gryzonia można przypisać klawiszom kierownicy, a kursorem na ekranie sterować... za pomocą koła.** Dodatkowe cechy urządzenia to wibracje Dual Vibration Feedback, kąt obrotu 180° oraz cztery przyssawki zabezpieczające przed przypadkowym odczepieniem się kierownicy od stołu.

WYGRAJ

2 kierownice Apollo Sao Paulo

Miasto Sao Paulo, od którego pochodzi nazwa kierownicy, leży w...

A. Polsce **B. Brazylii**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.A11.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

LAPTOP DLA GRACZY

MAXDATA ECO 4700 IW

MAXDATA | ok. 5000 zł | www.maxdata.pl

Wszystkie otaczające nas urządzenia elektroniczne stają się coraz bardziej poręczne, łatwiejsze do przenoszenia – mobilne. Dotyczy to również komputerów – laptopy zyskują na popularności, a przy tym systematycznie tanieją, co sprawia, że liczba ich użytkowników stale rośnie. Tak jak liczba modeli dostępnych na rynku i wybór odpowiedniego sprzętu. Jedną z bardziej rozsądnych propozycji jest model ECO 4700 IW firmy MAXDATA, którego **największymi atutami są mocny, dwurdzeniowy procesor INTEL Core 2 Duo T5500 oraz duży, panoramiczny ekran WXGA TFT (1440 x 900) o przekątnej siedemnastu cali**. Zastosowana tu karta graficzna ATI 1600X nie może co prawda konkurować z najnowszymi modelami w komputerach stacjonarnych, ale wśród laptopów jest jednym z szybszych stosowanych rozwiązań. ECO 4700 IW oczywiście wyposażono we wszystko, czego oczekuje się dziś od notebooków – ma kartę Wi-Fi, nagrywarkę DVD, 1 GB pamięci, obsługuje także standard Bluetooth.

WYGRAJ

5 pendrive'ów Maxdata 1 GB i 5 kubków Maxdata

Laptop Maxdata ECO 4700 IW wyposażony jest w ekran...

A. panoramiczny **B. zielony**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.T11.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

MONITOR Z FANTAZJĄ

LG LCD L1900R

LG | 1699 zł | www.lge.pl

Monitor LG LCD L1900R-BF, zdobywca nagrody Red Dot Design 2007, należy do serii Fantasy i łatwo zrozumieć, dlaczego. Dzięki wyrafinowanemu wzornictwu to obiekt westchnień i fantazji wielu użytkowników komputerów, którzy dbają zarówno o funkcjonalność, jak i estetykę. Poza wyglądem monitory L1900R wyróżniają się świetnymi parametrami technicznymi, jak choćby poziomem kontrastu 3000:1, błyskawicznym czasem reakcji 2 ms (Gray-to-Gray) oraz szerokim kątem widzenia (w pionie i poziomie 170°). Oferują rozdzielczość do 1280 x 1024 pikseli, a **wyraźny i czysty obraz zapewnia zastosowana w nich technologia f-Engine**. I ostatni atut – są niezwykle cienkie, bowiem ich grubość to jedyne 18 milimetrów!

WYGRAJ

Monitor LG 1919S

Opisywany model zdobył nagrodę...

A. Nice! **B. Red Dot Design 2007**

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.L11.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

NIEMAŁY PANEL

iiyama ProLite E2200WS

iiyama | 1399 zł | www.iiyama.pl

WYGRAJ

Monitor iiyama PLE 1900Ws

Opisywany monitor ma przekątną...
A. 22 cale B. 2200 mm

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.P12.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

W porównaniu z pięćdziesięcioma calami telewizorów LCD dwadzieścia dwa, jakimi może się pochwalić iiyama, to stosunkowo niewiele – ale w kategorii monitorów komputerowych to już całkiem sporo. **ProLite E2200WS to panoramiczny model o wyjątkowo dobrych parametrach obrazu** (poziom kontrastu to 1000:1, czas reakcji jedyne 5 ms, a jasność – 300 cd/m²). Funkcjonalność zapewniają urządzeniu dodatkowe łącza oraz analogowe wejście D-Sub i cyfrowe DVI-D.

>>> Pamięć odtwarzacza Apollo Dragon można powiększyć za pomocą kart SD.

WYGRAJ

Apollo Dragon 2GB

Bonusowa gra zainstalowana w odtwarzaczu to słynny...
A. Boulder Dash B. Tetris

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.A12.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

SMOK GRA W... TETRISA

Apollo Dragon

Apollo | 287 zł | www.apollomultimedia.eu

Dragon, czyli Smok, to nowy odtwarzacz MP4 firmy Apollo, który wyposażono we wszystko to, czym charakteryzują się konkurencyjne modele i... jedną dodatkową funkcję, która daje mu nad rywalami przewagę. Ale po kolei. Dragon to m.in. duży 2-calowy wyświetlacz w wysokiej rozdzielczości z paletą 260 tys. kolorów. Można na nim oglądać pliki wideo (wymagana jest wcześniejsza konwersja na format obsługiwany przez Smoka) oraz zdjęcia (w JPEG) i teksty. Dragon odtwarza również muzykę z plików MP3, ponadto oferuje funkcje dyktafonu oraz nagrywania z zewnętrznych urządzeń podłączonych za pośrednictwem wejścia liniowego. Smoka można spotkać w naturze w dwóch odmianach (1 GB lub 2 GB), ale podstawową pamięć można rozszerzyć przy użyciu kart SD. Wspomniany **bonusowy dodatek to pełna wersja klasycznej gry logicznej Tetris**. Wystarczy zaangażować wyobraźnię – ulubiona muza, rozgrzana plaża i spadające z góry klocki... Raj!

KLAWA KLAWIATURA I MISTRZOWSKA MYSZKA

MT1411 2,4G Lacombe

Media-Tech | 179,99 zł | www.media-tech.eu

Mysz i klawiatura to podstawowe narzędzia pracy każdego użytkownika komputera – sprzęt, z którego niemal wszyscy korzystamy każdego dnia. Ważne, by był funkcjonalny i ciekawie zaprojektowany – tak jak desktop (zestaw mysz plus klawiatura) MT1411 2,4G Lacombe firmowany przez Media-Tech. Płaska klawiatura, poza zestawem 103 klawiszy standardowych, ma również 21 specjalnych przycisków office, klawisze multimedialne i internetowe, a także pokrętło regulacji głośności oraz rolkę przewijania. **Myszka laserowa o zmiennej rozdzielczości (od 800 do 1600 DPI) wyposażona jest w 4-kierunkową rolkę Tilt Wheel** oraz wyłącznik oszczędzający baterie. Zasięg działania desktopu to maksymalnie 10 metrów od podłączanego do komputera niewielkiego nadajnika.

WYGRAJ

2 desktopy MT1411 2,4 G Lacombe

Myszka z zestawu Lacombe ma maksymalną rozdzielczość...
A. 4 x 4 WD B. 1600 DPI

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.M12.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

SŁUCHAWKI MISTRZÓW

Creative Fatal1ty Gamer Headset

Creative | 199 zł | www.creative.pl

Creative Fatal1ty Gamer Headset to zestaw słuchawkowy dla zaawansowanych graczy. Nie przez przypadek **w jego nazwie pojawia się Fatal1ty, czyli ksywa Jonatana Wendela, jednego z najlepszych zawodowych graczy na świecie** i mistrza gier, takich jak Painkiller czy Aliens vs. Predator 2. Ergonomiczna, lekka konstrukcja, a także welurowa wyściółka poduszek słuchawkowych i pałąka gwarantują wygodę podczas długich godzin grania. Dzięki wysokiej jakości przetwornikom i doskonałym basom typowe dla gier odgłosy w rodzaju strzału z broni, kroków biegnących przeciwników itd. brzmią w słuchawkach maksymalnie realistycznie. Znajdujący się w zestawie mikrofon z automatyczną funkcją redukcji szumów pozwala na szybką komunikację w grach sieciowych – można go też odłączyć i używać zestawu jak zwykłych słuchawek stereofonicznych.

WYGRAJ

Słuchawki Creative Fatal1ty Gamer Headset

Opisywane słuchawki firmuje zawodowy gracz o nicku...
A. Boss B. Fatal1ty

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.C13.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Podkładka sprzedawana jest ze specjalnym futerałem, który ułatwia jej transport, np. na turnieje.

PODKŁADKA DRUGIEJ GENERACJI

Titan MonsterMat

Everglide | 89,99 zł | www.everglide.com

Titan MonsterMat to już druga generacja podkładek pod mysz ze specjalnego materiału opracowanego przez firmę Everglide. Mowa tu o **Fibertek, czyli tkaninie włókien, która zapewnienia precyzyjne ruchy i minimalny opór myszki.** I... to właściwie wszystko, co można o MonsterMat napisać, bowiem cała tajemnica i jej przydatność mieści się właśnie w tej technologii. I to dzięki niej podkładkę tę wybrała profesjonalna drużyna graczy Team Fnatic, uznawana za jedną z najlepszych na świecie. Takim zawodowcom nie sposób nie wierzyć, prawda?

WYGRAJ

2 zestawy podkładki MonsterMat + klawiatury

Podkładka Titan MonsterMat wykonana jest z materiału o nazwie...
A. Fibertek B. SuperTech

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.E13.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

TORBY DLA AKTYWNYCH

Skechers Sport

Skechers | 99 zł (plecak), 179 zł (pakowna torba), 199 zł (saszetka) | www.skechers.pl

Skechers to amerykańska marka butów (sportowych, wieczorowych i na co dzień), pod którą od pewnego czasu sprzedawane są również plecaki i dodatki zaprojektowane z myślą o ludziach spędzających aktywnie czas. To dla nich przeznaczona jest kolekcja Skechers Sport – zestaw toreb (od saszetek po plecaki) **pomyślanych tak, by łatwo było w nich schować wszystko, co potrzebne: klucze, chusteczki, portfel, długopisy itd.** Zastosowano też w nich wiele rozwiązań wpływających na komfort użytkowania, np. w plecaku wyłożono gąbką tył, co powoduje, że dopasowuje się do kształtu pleców.

WYGRAJ

Opisane torby i plecaki Skechers

Seria toreb firmy Skechers przeznaczona dla aktywnych nosi nazwę...
A. Active B. Sport

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.S13.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

WYGRAJ

Media-Tech USB Hybrid TV Stick

Opisywane urządzenie radzi sobie z systemem...

A. PAL B. podatkowym

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.M14.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

PRZENOŚNE TV

Media-Tech USB Hybrid TV Stick

Media-Tech | **269,99 zł** | **www.media-tech.pl**

Urządzenie o nazwie Media-Tech USB Hybrid TV Stick to niezwykły sprzęt audio-wideo, który **pozwala zamienić każdy komputer, a szczególnie laptop, w... odbiornik telewizyjny**. Tuner hybrydowy podłączany do komputera za pośrednictwem łącza USB 2.0 pozwala na przechwytywanie fal telewizyjnych i radiowych, a dzięki temu na ich odtwarzanie oraz nagrywanie. Hybrid TV Stick jest na tyle sprytny, że radzi sobie z systemami PAL i NTSC, potrafi wyświetlać teletekst, umożliwia ustawianie czasu nagrywania z wyprzedzeniem (jak w tradycyjnych magnetowidach), na dodatek korzysta z pilota. Wyjątkowo przydatna rzecz na wakacje!

>>> Wystarczy podpiąć do komputera Hybrid TV Stick, by zamienić monitor w prawdziwy telewizor.

APACZ DAJE GŁOS

MT 3162 Apache

Media-Tech | **99,99 zł** | **www.media-tech.pl**

Głośniki Media-Tech MT 3162 APACHE przeznaczone są do pracy z przenośnymi odtwarzaczami MP3/MP4. Dzięki rozsuwanej obudowie i **w połączeniu z odtwarzaczem można z ich użyciem stworzyć stację grającą właściwie o dowolnych gabarytach**. Moc stereofonicznych głośników to 2 x 2 W, a zapewnia ją zasilanie z 5 V zasilacza podłączanego do gniazdka lub z czterech baterii AA (czyli popularnych paluszków). Muzyka z MP3 nie musi być zamknięta w słuchawkach – głośniki Apache potrafią ją wyzwolić.

WYGRAJ

Głośniki MT 3162 Apache

Opisywany sprzęt może być zasilany bateriami...

A. BB B. AA

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.T14.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

>>> Rozsuwana obudowa pozwala na wygodne podłączenie dowolnego odtwarzacza MP3.

WYGRAJ

Słuchawki Everglide S500

Muszle opisywanych słuchawek pokryte są...

A. skórą B. jedwabiem

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.E14.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

PRO NA UCHU

Everglide s-500 Professional Gaming Headphones

Everglide | **289 zł** | **www.everglide.com**

S-500 Professional Gaming to nowe słuchawki marki Everglide zaprojektowane specjalnie z myślą o graczach. Zastosowano w nich ultralekką membranę, która przenosi dźwięk bez najmniejszych, nawet milisekundowych opóźnień. Zamknięte i duże muszle pokryte skórą doskonale okalają uszy i redukują niemal wszystkie hałasy z zewnątrz. Ich konstrukcję opracowano również w taki sposób, by elastycznie dopasowywały się do głowy użytkownika. **To ważne, bo jeśli ze słuchawek s-500 mają korzystać zawodowcy, muszą one dobrze „leżeć"** nawet przez kilka godzin bez przerwy. Dodatkiem jest tu osobny mikrofon, który w każdej chwili można przyczepić lub odpiąć.

PAMIĘCI EKSTREMALNE

OCZ 2 GB DDR II 800 Special Ops CL5 i OCZ Rally2 USB 2 GB Dual Channel

Extremem | **320 zł (pamięć Special Ops), 100 zł (pendrive Rally 2)** | **www.ocz.com.pl**

2 GB pamięci staje się powoli standardem w zestawach komputerowych, a jednym z producentów tego typu rozwiązań jest firma OCZ Tech, która oferuje kości Special Ops – limitowaną serię docenioną i wyróżnioną w licznych mediach. To układy, które aż żal chować w obudowie – nie dość, że spełniają najwyższe oficjalne normy dotyczące wydajności (DDR2-800), to jeszcze efektownie wyglądają dzięki unikalnym radiatorom przypominającym plaster miodu. **Jak twierdzi producent, te pamięci... zwiększają liczbę headshotów w grach**, ale nawet jeśli nie jest to prawda, mogą się stać podstawą każdego szybkiego, nowoczesnego komputera.

Ale OCZ ma do zaoferowania nie tylko układy montowane w komputerze. Firma produkuje również pamięci przenośne i w tym przypadku podobnie dba o ich funkcjonalność i stylistykę. Przykładem filozofii OCZ może być pendrive Rally2, który charakteryzuje się szybkim dostępem do danych (odczyt do 28 MB/s i zapis do 15 MB/s) i obsługą standardu ReadyBoost systemu Windows Vista. O jego jakości świadczyć może fakt, że jest objęty dożywotnią gwarancją producenta.

>>> Charakterystyczny radiator przypomina plaster miodu. Słodko!

WYGRAJ

2 zestawy Special Ops i 5 pendrive'ów Rally

Radiator wykorzystany w pamięci Special Ops przypomina...

A. lód B. plaster miodu

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.P15.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

DX10 ZA ROZSĄDNĄ CENĘ

Gigabyte GeForce 8600 GTS, 8600 GT i 8500 GT

Gigabyte | **339 zł (GeForce 8500 GT), 449 zł (GeForce 8600 GT), 719 zł (GeForce 8600 GTS)** | **www.gigabyte.pl**

Gigabyte, podobnie jak większość innych producentów, zaprezentował karty wykorzystujące układy GeForce z serii 8600 GTS, 8600 GT i 8500 GT. Jednak kupującego kusi w tych konstrukcjach jeszcze coś, co ma niebagatelne znaczenie, a chodzi o ciszę. Większość modeli kart do chłodzenia wykorzystuje radiator z wentylatorem, który powoduje hałas. Firma Gigabyte zaradziła temu problemowi i zaprezentowała **całą rodzinę produktów wyposażonych w sporych rozmiarów układy radiatorów**, które w wyższych modelach wspomagane są ciepłowodami (dla lepszej dystrybucji energii cieplnej pomiędzy żeberkami zestawu chłodzącego). Karty obsługują nie tylko biblioteki graficzne Windows Vista oraz DirectX 10, ale także wydajnie wspomagają odtwarzanie materiału wideo w rozdzielczości HD, co odciąża procesor komputera. Świetnie nadają się również do komputerów rozrywkowych typu Media Center.

WYGRAJ

Kartę graficzną 8600 GTS

Opisywana karta chłodzona jest przy użyciu...

A. wachlarza B. radiatora

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.G15.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

DROBIAZGI

Uvex Flash AF

www.uvex.pl

Okulary słoneczne z kolekcji Uvex Sport Performance mają oprawki wyprodukowane z makrolonu – nowoczesnego, bardzo lekkiego materiału odpornego na złamania i odpryski oraz szkła wykonane w technologii NANO Supravision Super Anti-Fog, których wewnętrzna powłoka zapobiega parowaniu oraz elektryzowaniu się szkieł.

WYGRAJ

Wszystkie opisywane drobiazgi (wielkie duchem)

Najlepszy magazyn o grach w Polsce to bez dwóch zdań...

A. Lamer B. CDA

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.D15.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Baterie GP ReCyko+

www.recyko.pl

Baterie o wysokiej wydajności (sześciokrotnie wyższej niż alkaliczne), wyposażone w funkcjonalność akumulatorów; można je ładować nawet 1000-krotnie – a wszystko wykonane w technologii przyjaznej dla środowiska naturalnego. Dostępne w rozmiarach AA i AAA.

Kości Q-Workshop

www.q-workshop.pl

Każdy, kto bawi się „papierowymi" grami RPG, wie, jak ważne są w nich kości – takie, jakie produkuje firma Q-Workshop i które od dawna pokazujemy w kolejnych wydaniach Gadżetu. Tym razem wygrać można zestaw Saksrunkrun – siedem kości zamkniętych w klimatycznej sakiewce.

Dania gotowe Tan Viet

www.tan-viet.com.pl

Tutaj wiele pisać nie trzeba – firmę Tan Viet i jej produkty znają chyba wszyscy. Niedawno wprowadziła do sprzedaży nowe dania – lunch dnia, które na pewno okażą się gastronomicznym przebojem tych wakacji na wszystkich kempingach i polach namiotowych.

W co grać podczas wakacji?

WYGRAJ

5 wakacyjnych zestawów opisywanych gier

Najsłynniejsza pani archeolog wśród postaci z gier to...

A. Lara Croft B. Lukrecja Digit

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer **7164** według schematu **CA.G16.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B). Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)!

Platynowa Kolekcja

Company of Heroes – Kompania Braci

Platynowa reedycja jednej z najlepszych, jeśli nie najlepszej, gier strategicznych minionego roku. Jeśli nie masz jej w kolekcji, musisz uzupełnić braki – i to szybko, przed premierą zapowiadanej na jesień kontynuacji z podtytułem Opposing Fronts.

Grand Theft Auto: San Andreas – edycja PL

Polska edycja klasycznej już symulacji gangstera. Raczej dla starszaków – rodzime tłumaczenie nie stroni od brzydkich słów, a wiadomo, że polski odpowiednik słowa 'fuck' brzmi gorzej od angielskiego oryginału.

Piraci z Karaibów – Na krańcu świata

Gra bazująca na kinowym obrazie o tym samym tytule, która – o dziwo! – reprezentuje poziom dużo wyższy niż większość typowych hollywoodzkich licencji. Naprawdę bawi – nawet bez beczułki rumu.

Resident Evil 4

Komputerowa wersja jednej z lepszych gier konsolowych ostatnich miesięcy. Na rynku polskim wydana od razu z łatką, która zamienia pierwotną, średnio udaną konwersję z konsoli, w prawdziwie PC-tową produkcję.

Theatre of War: Pola Zagłady

Skomplikowana i bardzo realistyczna gra strategiczna dla najbardziej wytrawnych komputerowych generałów. W Polsce wydana od razu z dodatkiem Bitwa o Moskwę i z krótką kampanią wrześniową z 1939 roku.

Tomb Raider: Anniversary

Lara powraca – w dziesięć lat po pierwszej wyprawie znów wybiera się na przygodę, w której stanie oko w oko z prehistorycznym dinozaurem. Mimo upływu lat wciąż kochamy pannę Croft!

Harry Potter i Zakon Feniksa

Nastoletniego magika o imieniu Harry za sprawą angielskiej pisarki J.K. Rowling zna chyba każdy. Teraz również każdy może się wcielić w Pottera i w jego trzewikach przeżyć wszystkie niezwykłe przygody z piątej części sagi zatytułowanej Zakon Feniksa.

Platynowa Kolekcja

Neverwinter Nights 2

Wyborna gra RPG, kontynuacja klasycznego tytułu, który umiejętnie łączył różne tryby zabawy tak dla jednego, jak i dla wielu graczy. Siła Neverwinter Nights 2 leży przede wszystkim w scenariuszu – sekwencja obrony zamku to jeden z lepszych pomysłów w całej historii gatunku!

Rainbow Six: Vegas

Z lekkim poślizgiem, ale wreszcie jest. Najbardziej efektowny taktyczny shooter dostępny na PC. Trzeba zagrać, by zobaczyć, na co stać next-genowe konsole i nowoczesne PC-ty. Świetna, zaawansowana technologicznie gra dla wszystkich fanów akcji!

Platynowa Kolekcja

The Settlers: Dziedzictwo Królów – Złota Edycja

Zabawna strategia w średniowiecznych realiach. Ta edycja zasługuje na „złotą" nazwę – poza grą podstawową zawiera także dwa oficjalne rozszerzenia, Misje dodatkowe i Legendy.

The Sims: Historie ze świata zwierząt

Słynne Simsy „przycięte" w taki sposób, by grało się dobrze na laptopie i... nie tylko. Do gry dodano scenariusz – a dokładnie dwie fabuły opowiadające o losach kota Pusi i psiaka Ciapka – a to sprawia, że wreszcie nie ma kłopotów z odpowiedzią na pytanie „Co teraz zrobić – skorzystać z toalety, czy wziąć prysznic?".

Na SMS-y do wszystkich konkursów czekamy do 6 sierpnia 2007!

Regulamin konkursów Gadżet – Wakacje 2007 na stronie internetowej www.cdaction.com.pl

ORYGINALNE WYKONANIE nr 73555 3,66 zł z VAT

UTWÓR	REAL	POLI
Alchemist Project	FYBU1445	FYBP3445
Alchemist Project	FYBU1510	FYBP3510
Beatfraxx	FYBU1446	FYBP3446
Boys	FYBU1528	FYBP3528
Bum	FYBU0599	FYBP1391
Cascada	FYBU0590	FYBP1386
D-Bomb	FYBU1514	FYBP3514
DJ Magic	FYBU1376	FYBP3376
DJ Tiesto feat. Maxi Jazz	FYBU1377	FYBP3377
DJ Tiesto	FYBU1486	FYBP3486
East Clubbers	FYBU1327	FYBP3327
East Clubbers	FYBU1515	FYBP3515
Global Deejays	FYBU1517	FYBP3517
Holly Dolly	FYBU1321	FYBP3321
J. Radek i M. Markiewicz	FYBU1367	FYBP3367
L-Dopa	FYBU1524	FYBP3524
MBrother vs Forseco	FYBU1509	FYBP3509
Max Farenthide	FYBU1507	FYBP3507
Mezo	FYBU1369	FYBP3369
Mezo & Tabb & K. Wilk	FYBU1513	FYBP3513
Pakito	FYBU0600	FYBP1392
Rashni	FYBU1525	FYBP3525
Sharam	FYBU1483	FYBP3483
Verba	FYBU1516	FYBP3516
Weekend	FYBU1493	FYBP3493

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: FYBU1279

ODSŁUCHAJ DZWONEK Zadzwoń pod numer *7155 Usługa dostępna dla dzwonków: polifonicznych, real music oraz odgłosów

DZWONKI nr 73555 3,66 zł z VAT nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	REAL	POLI
2 baśki	FYBU0517	FYBP0997
Beautiful Liar	FYBU9181	FYBP1423
Baten Anna	FYBU9094	FYBP1300
Piraci z Karaibów	FYBU0515	FYBP1276
Relax (take it easy)	FYBU9176	FYBP1353
Say It Right	FYBU9138	FYBP1345
Smack That	FYBU9081	FYBP1301
Stamsa	FYBU0518	FYBP1177
Umbrella	FYBU9189	FYBP1431

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. FYBP1218

TAPETY nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

FYBT13760 FYBT14618 FYBT13918 FYBT13817 FYBT13762 FYBT3697 FYBT5087 FYBT3936 FYBT14008

ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT

FYBA5438 FYBA5746 FYBA5767 FYBA5790 FYBA5768 FYBA5737

Tapeta GRATIS! Do każdego gadżetu kupionego na stronie www.papla.pl Promocja od 21 maja do 1 września 2007 r. na szczęście GRATIS

GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT

FYBJ10186 FYBJ1065 FYBJ10318 FYBJ10372 FYBJ10375 FYBJ10320 FYBJ10189 FYBJ10062 FYBJ10057 FYBJ10209 FYBJ10293 FYBJ10294 FYBJ10169 FYBJ0982 FYBJ10070 FYBJ1044 FYBJ10135 FYBJ0996 FYBJ1129 FYBJ10309 FYBJ10199 FYBJ10214 FYBJ10212 FYBJ10017 FYBJ1016 FYBJ0380 FYBJ0913 FYBJ0756 FYBJ10000 FYBJ10007 FYBJ10168 FYBJ10374 FYBJ10380

www.papla.pl wap.papla.pl FYBT13759

Historyjki ze zdjęciami FYBJ10327 FYBJ10329 FYBJ10326 FYBJ10322 Wyślij SMS z kodem pod nr 72555 (2,44 zł z VAT) Dla telefonów z kolorowym wyświetlaczem obsługujących Java

bezpłatne katalogi 4222 Wyślij SMS pod numer 4222, a w treści wpisz kod katalogu:

FYBJ1338	ZaJava 04 (super gry)
FYBJ1357	Hot Girls 05
FYBJ1319	TopDzwonki 04
FYBJ1288	ZaJava X 02 (super gry)
FYBJ1286	Love Krove 02
FYBJ1256	Hot Boys 01

Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 4222 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

WILLIAMS F1 TEAM Wyślij FYBJ10388 pod numer 75555 (6,10 zł) Dla telefonów: N1,N2,N5,S8,M2,M3,M4,M6,E3,E5, E7,L1,H2

SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP Wyślij FYBJ10389 pod.numer 75555 (6,10 zł) Dla telefonów: N1,N2,N4,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6, E3,E5,E7,H1,H2

Townsmen 4 Wyślij FYBJ10382 pod numer 75555 (6,10 zł) Dla telefonów: N1,N6,S3,S8,M2,M3,M5,M6, E3,E5,E7

HITMAN BLOOD MONEY Wyślij FYBJ10385 pod nr 75555 (6,10 zł) Dla tel.: N1,N5,N5,S7,S8,M2,M4,E5,E6,A5,A4,A5,A7,A8, L1,H1,H2

Wyślij FYBJ10386 pod nr 75555 (6,10 zł) Dla tel.: N1,N4,N5,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6, E5,E6,E7,A5,H1,H2 Wyścig LeMans CIRCUIT DES 24 HEURES DU MANS

ŚWIAT MOBILNYCH

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon: Nokia - N0: 6101,6102,6103,6111,6070,6170; N1: 6230i; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage; Siemens - S3: M65; S4: S55, SL55; S5: M55; S6: S55, SL55; M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: V3; M6: E398; M7: T720, T722 SonyEricsson - E2: K300i; E5: K500i,K510i,K310i; E6: T610, T630; E7: K700i,K750i,d750i; E8: P800, P900; Sagem - G1: MyX5-2; G2: MyX-7; G3: MyX-5; G4: MyX-6; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X480; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E820; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30; LG - L1: C3310

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. '0' w kodach jest cyfrą. Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie FYBP0927 dla numeru 698088XXX, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: FYBP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FYBP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 71555 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5zł netto/6,10zł z VAT ,79555 - 9zł netto/10,66zł z VAT . Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę www.pomoc.papla.pl

Oferta dostępna dla użytkowników telefonów jednej z sieci komórkowych GSM (prowadzących działalność na terenie Polski): Orange, Plus GSM, Era GSM. Produkty oznaczone symbolem „18" zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf. Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avanti. Dzwonki Real Music oznaczone * są inspirowane oryginalnym nagraniem.

Usługa dostępna dla osób pełnoletnich

Flirt na żywo

Czasami siedzisz przy komputerze i klikasz myszką... Czyż nie przyjemniej byłoby pobawić się moją? Jest różowa, nieszczerze, dziko i gorące jak wulkan. Oj, warto na nią zapolować... Kocurku podpiesz się bo myszka ociekinie do dziurki.

ZUZIA.FYB pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725550 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Marzę o tym żebyś dał mi mocnego klapsa. Jestem uległa, posłuszna, zrobię Ci co tylko będziesz chciał. Nie pozwól mi dłużej czekać na Ciebie. Zadzwoń do mnie.

JOWITA.FYB pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725552 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Potrafię robić rzeczy o jakich Ci się nie śniło. Jestem bezproblemowa, wyjątkowa i nigdy nie mam dosyć - moja rozsądka jest cały czas wilgotna i nienaoczna.

NATASZA.FYB pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725520 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

Pójdziemy na słonko, dotknięcie ciepło mo kolanko. A ja Cię popieszczę, oż Cię ogarnę dzikie dreszcze.

GLORIA.FYB pod numer 7155 tylko 1,22 zł/SMS
dzwoń pod *725599 tylko 2,44 zł/min
dzwoń pod 708-577-852 3,66 zł z VAT/min

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT BADAWCZY INTERNETOWEJ

Cześć!

Wstęp? Jaki wstęp?! Po prostu: WA-KA(hahahahaha)-CJEEEEEEE!!! Ale jeśli chcesz mieć jeszcze lepszy humor, zapraszam do lektury tego, cośmy dla was w Sieci znaleźli.

Autentyki

Historia wydarzyła się parę lat temu... Stoję na przystanku. Stoję, stoję i stoję. Wtem z lewej strony widzę nadchodzącą staruszkę. Siwiuteńka starowinka, z siateczką w jednej, z laseczką w drugiej rączce. Poczciwina uśmiechnęła się szeroko do mnie, po czym powiedziała:
- Niech będzie pochwalony Jezus Chrystus.
Niewiele myśląc odpowiadam również z uśmiechem:
- Niech będzie pochwalony.
Wtem twarz babci przybrała okropny grymas, wykrzywiła się potwornie i z nieukrywaną nienawiścią w głosie ryknęła:
- ODPOWIADA SIĘ „NA WIEKI WIEKÓW AMEN"!

Kraków, tramwaj nr 2. Jedziemy Zwierzyniecką od Jubilata do filharmonii. W połowie drogi między przystankami zauważam gościa, który zauważa tramwaj i zaczyna drałować. Dojeżdżamy na przystanek, gościu dalej drałuje. Tramwaj czeka, aż wszyscy wsiądą. Od strony filharmonii przez przejście przechodzi babcia. Tramwaj czeka, facet drałuje. Babcia gramoli się do tramwaju. Jeden stopień. Facet drałuje. Drugi stopień. Facet drałuje. Trzeci stopień. Facet wpada do tramwaju. Babcia siada na pierwszym wolnym miejscu. Drzwi się zamykają. Cały tramwaj patrzy na faceta, a on dysząc mówi: „Boże, pobłogosław babcię".

Jadę tramwajem do przedszkola z 4-letnią córeczką. Mała pyta o znaczenie znaków naklejonych na szybie (miejsce dla chorego i dla rodzica z dzieckiem). Wytłumaczyłam. Traf chciał, że na miejscu dla chorych siedział tak na oko 16-letni dresiarz. Mała skomentowała z dziecięcą szczerością:
- Nie widać, by miał coś chorego, pewnie idiota, bo to też kalectwo.
Mina dresa – bezcenna.

Zagraniczne cza[d/t]owe dialogi

Cudzoziemcy nie gęsi, też głupoty gadają... :)

Denyerec: Witajcie w Wielkiej Brytanii, największym lotniskowcu USA bez napędu atomowego!

schmidt: Potrafię zabić człowieka bez rąk!
SirBlack: Ja też, kiedy nie ma rąk, trudno mu się bronić. :P

squire: Czy ktoś może mi pomóc? Ściągnąłem film i nie wiem, co dalej robić?
kokoro: A próbowałeś... go obejrzeć??

:lfkfagfqsjf: Nie mam przyjaciół. Nie mam pracy. Nie mam rodziny! Nie jestem nikomu potrzebny!!!
:lglsjgj: Nie martw się. Nie jesteś jeden! Jesteś zero!!!

bubbleboo: Wydaje mi się, że 0 i 1 w kodzie binarnym powinny być zastąpione przez 6 i 9. Byłoby o wiele ciekawiej.

Kel: Miałem problemy na granicy kanadyjskiej. Celnik zapytał: „Czy przewozi Pan broń albo narkotyki?". A ja odpowiedziałem: „A będą mi potrzebne?".

scytale: W mordę, chyba jestem kiepska w kuchni: gotowałam coś, kawałek jedzenia spadł mi na podłogę... Mój pies to zjadł i od razu się porzygał. :/

+Starvin`Marvin: W moim kraju jestem prawdziwym obiektem seksualnym.
+RonaldMcD|afk: Looool.

+Starvin`Marvin: Kiedy tylko zapytam dziewczynę, czy chce się ze mną przespać, od razu ma obiekcje...
+Bastaard: LOL!

+crystalis: un-tss
+crystalis: un-tss
+crystalis: un-tss
+crystalis: un-tss
+crystalis: un-tss
@d1sturb3d: ???
+crystalis: Udaję kawałek techno...

* krazy: Dobra dyskusja jest jak minispódniczka. Na tyle krótka, by ujawnić obiekt, na tyle długa, aby ukryć temat.

bunni: ...A ty masz małego f*uta!!! Tak małego, że go nie widać!!!
monkey: Może dlatego, że jestem dziewczyną!!!!

NtG: Każdy staje się beta-testerem Microsoftu, kiedy uruchamia Windows.

x-horizon: Właśnie czytałem gazetę, kiedy wszedł szef i zapytał, czemu nie pracuję... I co miałem powiedzieć jak nie to, że: „Bo nie wiedziałem, że przyjdziesz".

Mc: Moja mama chce psa kupić.
Mc: Na razie kupiła książki o nim i album ze zdjęciami.
T-Mac: Oooooo.
Mc: Ale ojciec powiedział, że się wyprowadzi, jak zobaczy w domu psa.
Mc: I moja mama na to liczy.

@k|dman: Bawił się ktoś w dodawanie napisów do DVD?

c_s: Ja.
c_s: Potrzebujesz markera, do zakupienia w każdym papierniczym.

Curt: A Meksykanie ciągle próbują dostać się do mojego kraju.
Filefragg: Zasieki pod napięciem powinny pomóc.
Curt: Ta, zaczęliby ich używać jako darmowego źródła prądu.

bi0h4z4r: Północna Korea właśnie testuje swoje pociski nuklearne.
bi0h4z4r: Na Fox News.
@argv[0]: Też bym chętnie przetestował swoje.
@argv[0]: Na siedzibie Fox News.

FyNXeR: Przepraszam za literówki... jestem ze Szwecji.
sumbody: Przepraszam za mój akcent... jestem z południowej Azji.
DrMonkey: Przepraszam za mojego shotguna... jestem z zachodniej Virginii.

*** Locke1` has joined #square
Locke1: Ciągle jestem zbanowany?

Przelewy

Jak się robi przelew bankowy (forsa z konta na inne konto), wypełnia się taki druczek, a w nim jest rubryka, w której wpisuje się na co/za co/po co ta kasa została przelana – nazywa się to *tytuł przelewu*. Oto garść ciekawszych wpisów (autentyki!):

- Usługi seksualne
- Masaż stóp
- Urządzenie dostarczające uciech
- Tytuł przelewu
- Za przesunięcie obwodnicy o parę kilometrów, bo widok z altanki psuła
- Za gumową owieczkę
- Haracz
- Błogosławieni ubodzy w duchu, albowiem Oni posiądą Królestwo Niebieskie *(pracuję w Tow. Ubezpieczeniowym... wymiękłam, jak to przeczytałam)*
- Error 404
- Za bezprawnie i oszukańczo wystawioną fakturę *(do pewnej instytucji. Efekt – oddali i przeprosili)*
- Opłata abonamentowa za korzystanie z pisuaru
- Ubezpieczenie od napadu – Sasza & Wania sp. z o.o.
- Aksdfjaopsvjaprqaweto – na nową klawiaturę.
- Blue Moon, kolumbijska, 4 kg
- Uspokojenie żony. Na zawsze. Dziękuję, Iwanie
- Na naboje na kaczki
- Za 10 kg kokainy
- Płacę, bo mam, płacę, bo chcę, płacę, bo życie jest złeeeeee...
- Za telewizor Sony 32 + kino domowe *(na kwotę 10 zł... też tak chcę!)*
- Za seks *(kiedyś koleżance wysłałem – oj, gęsto musiała się tłumaczyć mężowi, jak przyszedł wyciąg)*
- Za ciągnięcie druta *(kumpel pracował na budowie, przeciągał kable pod ziemią, majster przesłał mu potem wypłatę przelewem)*
- *Kiedyś przesłałam mężowi na konto firmowe 30 zł i wpisałam* „zapomoga od żony, bo zupa była za słona"
- Za naboje do kałacha
- Becikowe
- Tylko dobrze ją zakopcie
- Kara za nieprzestrzeganie dyżuru łazienkowego
- Zwrot za Czerwony Październik
- Czynsz za karton nr 9
- Odszkodowanie za złamanie skarpet
- Kilo wzbogaconego uranu
- Za milczenie
- Żywcem mnie nie dostaniecie! (do ZUS-u)
- Za wpis do indeksu
- To na pewno nie jest ŁAPÓWKA

Deadcounter: Tak.
Locke1: Cholera.
Locke1: No to idę.
Locke1: Nara.
*** *Locke1` has left #square*
Deadcounter: Eheheh.
ift: Niesamowity, prawda?

Fireslide: Napisałem bota! Każdy, kto będzie gadał po tej linii, dostanie kopa.
Fireslide: O, po *tej.
* *Fireslide was kicked by Fireslide (12:61912)*

[raphael_sorel]: Skąd jesteś?
[sweet_angel47]: Chicago, Illinois. A ty?
[raphael_sorel]: Manila, Filipiny.
[sweet_angel47]: A gdzie to jest? Gdzieś koło Rosji?
[raphael_sorel]: Nie, to południowo-wschodnia Azja.
[sweet_angel47]: Stary, nie znam się na geometrii.
[raphael_sorel] ...

[rebb] Chińskie strony mnie przerażają ??????????????????????????? ??????? ? ????????????? ???????? ? ????????? Click! ?????? ? ???? ? ???? ?
[voodoochopstiks] No... Tyle pytań, a tak mało odpowiedzi.

....A to już nasi (www.bash.org.pl) :)

matek: Te litrówki mnie kiedyś zabiją.
matek: Literówki.*

pama: Wiesz... strasznie mi się podobasz i nie wiem, jak... no, mam do ciebie pytanie takie osobiste.
wedzony: Ja też mam pytanie, mogę pierwszy?
pama: Tak...
wedzony: Gdzie byś poleciała, jakbyś miała rakietowe wrotki??
pama: ...

MG: Idziecie przez las.
BG1: Rozglądam się. Czy jest jakiś mech na drzewie?
MG: Tak.
BG1: No to wsiadam do mecha i rozwalam las.

Z czego śmieją się Rosjanie?

W Moskwie wprowadzają czterokolorowe sygnalizatory świetlne. Dodatkowy kolor – bardzo krwisty czerwony, oznacza „mimo wszystko się zatrzymaj".

Przejeżdżając obok pewnej rosyjskiej wioski Niemcom zebrało się na hulanki. Wjechali do wioski, zaczęli łapać kury, gonić za dziewczynami, zarzynać świnie i bydło... Dopiero milicja uspokoiła wycieczkę emerytowanych niemieckich turystów.

– Jeśli człowiek rzuca młodą żonę z maleńkim synkiem na rękach, nie opiekuje się starym ojcem, rozdaje wszystkie dobra rodzinne byle komu i przestaje cokolwiek robić, to jak takiego człowieka nazwiemy?
– Podlec, w najlepszym razie.
– No patrz pan, a Hindusi nazwali go Buddą...

Do pokoju wpada syn:
– Cześć, tato!!!
Ojciec siedzi przed monitorem:
– A ty gdzie się szwendałeś?!
– W wojsku, tato, byłem!
– Ile razy będę ci powtarzał, że jak wychodzisz, mów, kiedy wracasz!

Sierżant do żołnierzy:
– Pamiętajcie, nie wolno wam spuszczać wroga z oczu! Szeregowy Sidorow, co się tak na mnie gapicie?!

Pewien gość w rubryce „Sytuacja rodzinna" wpisał „Bez wyjścia".

– Halo? No, cześć przystojniaczku! Nie, nie, zajączku, dziś nie przyjdę. Buzi-buzi!
– Kto to był?
– A, z komisji wojskowej dzwonili.

– Byłem niedawno na weselu.
– A co ci się stało z twarzą?
– Rozbili na szczęście...

Nowi Ruscy przy wódeczce rozmawiają...
– Psa sobie sprawiłem – chwali się Stiopa. Wierny, na krok nie odejdzie! Gdzie ja, tam i on! I czujny jaki!
– Jak się wabi?
– Komisarz Wołkow...

Nasz specjalny korespondent doniósł, że na poczet spodziewanego przypływu łapówek z okazji Euro 2012 ukraińscy celnicy wzięli kredyty mieszkaniowe, w związku z czym spodziewany jest wzrost cen nieruchomości.

Dalsze wiadomości z Ukrainy. Dziś na kolejnym posiedzeniu dwakroć rozwiązany parlament próbuje rozwiązać następujący problem: ile razy trzeba zdjąć prezydenta z urzędu, by ten ustąpił.

Wczoraj zaszedłem do sklepu „Wszystko do piłki nożnej". Kupiłem piwo, fajki i plazmę.

– Doktorze, wydaje mi się, że go straciliśmy...
– I co teraz?
– Nie ma się co martwić. Zaraz elektrycy naprawią instalację i go znajdziemy. Daleko nie mógł odejść. W końcu jest ciemno, daliśmy mu narkozę, a ja mam tu jego nerkę.

Poranne zamotanie,
czyli dziwne rzeczy, które zrobiłeś, gdy wstałeś/-aś albo zaraz po.

Zostałem dość wcześnie rano obudzony przez mamę, aby pójść do sklepu po bułeczki i zapytać, czy jest sernik. Jednak moja pusta głowa ciągle spała, a przez nią przewalał się tekst, kiedy ktoś opowiadał o jakiejś lasce z TV: „ma sutki jak gwizdki od czajnika". Więc wchodzę do piekarni i nie zastanawiając się wypalam:
– Jest czajnik?
Pani nie wie, co się dzieje, ja z burakiem na twarzy zakupiłem bułki i uciekłem do domu.

***

Jestem świeżym ojcem od miesiąca. Dziewczyna na macierzyńskim, a ja pracuję. Mieliśmy ostatnio ze trzy noce z rzędu „gwarne". Dziewczyna czasem podładuje akumulatory w dzień, ja natomiast po trzech niedospanych nocach jechałem na rezerwie. Czwartej nocy mały Shrek znów nas obudził – jako że wypadła moja kolej, po dłuższej chwili zwlokłem się z łóżka, zacząłem go przewijać, no a po przewinięciu zazwyczaj trzeba terrorystę ukołysać. Dziewczyna rano opowiedziała mi, że obudziło ją kołysanie całego łóżka. Oparty na łokciu i oparciu łóżka, z zamkniętymi oczami, zapamiętale kołysałem pustą ręką (ale ułożoną, jakbym trzymał dzieciaka), młody kimał w łóżeczku.

***

Mam taką tendencję, że zasypiam w różnych miejscach, np. na stojąco w tramwaju, rozmawiając przez telefon i oczywiście w wannie, bo ciepło i w ogóle... I właśnie pewnej nocy usnąłem, leżąc po szyję zanurzona w wodzie i tak śpię, śpię, aż tu obudził mnie głos siostry „Beata, znowu śpisz w wannie!". Łazienka na górze należy tylko do mnie i siostry, więc się nie zamykam. Spojrzałam na nią i pytam, dlaczego nasza wanna nie ma szuflady, że każdy normalny, cywilizowany dom ma wbudowaną w wannę szufladę, a ja naszej nie mogę otworzyć, a tam mam ważne rzeczy i żeby mi ją otwarła. I powtarzałam w kółko „tu powinna być taka szuflada" i pacałam ręką po boku wanny. Siostra nie dobudziła mnie aż do momentu, kiedy nie zaczęłam prawie płakać, że nie ma szuflady.

***

Zima, na dworze ciemno jak... Ranek, dzwoni budzik...
Coś mi się chyba o rowerach śniło (nie pamiętam dokładnie). Zrywam się z łóżka i zaczynam biegać po pokoju szukając „małych rowerków na wymiar" – dopiero po kilku minutach zajarzyłem, że to był sen, a ja już wstałem.

***

Mój tata ma w zwyczaju nocą nie zapalać światła w łazience. Idę wpół przytomna do WC. Otwieram drzwi, wchodzę do łazienki (pewna, że jestem tam sama), nagle słyszę głos taty „zajęte!". Mało głowy sobie nie rozbiłam o drzwi upadając na plecy z wrażenia. A tata, no cóż, zwijał się ze śmiechu przez następnych kilka dni. Mimo próśb całej rodziny, światła i tak nie zapala.

***

Tatuś mój ma po wypiciu skłonności do nocnego wstawania i robienia bezsensownych rzeczy. Razu pewnego siedzimy sobie z moją lubą na kanapie i oglądamy film. O godzinie drugiej w nocy otwierają się drzwi i wpada (a jakże) tatuś z na wpół zamkniętymi oczami i z obłędem na twarzy zaczyna przeszukiwać szafkę, gdzie zazwyczaj trzymamy rożne dokumenty itp. Na moje delikatne zapytanie, co robi i czego właściwie szuka, odwrócił się w naszą stronę i z ogromnym przekonaniem powiedział:
– Szeryf tu był!
Po czym wziął moją książeczkę zdrowia i poszedł spać. Rano oczywiście nie rozumiał uśmiechów błąkających się na naszych niewinnych buźkach.

Z amerykańskiej prasy

22 lutego policja aresztowała wszystkich.

***

Zestaw „Pokaż mi pieniądze" uczy dzieci wartości monet i banknotów dolarowych, liczenia, rozmieniania na drobne oraz potencjalnego fałszerstwa i defraudowania. Od 3 lat.

***

Ogłoszenie: lokal z dwiema sypialniami. Podnajem, ładna okolica. Tani czynsz. Wada: wielkie włochate pajęczyska spadają co noc z sufitu sypialni.

***

Na sprzedaż: dębowy nocniczek z jasnobrązową plamą.

***

To musiał pisać prawnik – przeprosiny.

Gazeta „Mieszkaniec Ottawy" oraz wiadomości „Southam" chciałyby przeprosić za nasze przeprosiny wobec Marka Steyna, opublikowane 15 października. W sprostowaniu nieprawdziwego oświadczenia dotyczącego pana Steyna opublikowanym 15 października nieprawidłowo zamieściliśmy błędne sprostowanie. Przykro nam, że gdy poprzednio bardzo nam było przykro wobec pana Steyna na łamach naszej gazety, sposób sformułowania tej przykrości był nieakceptowalny dla pana Steyna i serdecznie przepraszamy.

***

Pod ostrygą topless – restauracja rodzinna.

***

Nagroda za znalezienie dwóch czarnych urn zawierających prochy moich rodziców ukradzionych z mojego pojemnika na śmieci.

***

Zastępca szeryfa zareagował na zgłoszenie dotyczące samochodu zatrzymującego się przy każdej skrzynce pocztowej. Okazało się, że to listonosz.

Najgłupsze nazwy zespołów muzycznych

Do tego autentyczne!

– Głębokie Zmarszczki Mimiczne – punk rock.
– Segregator – death metal.
– PowerPoint – disco polo.
– Rzygające Posągi – nie pamiętam, co grali, ale nazwa wypaśna.
– Kackupa – super cover metal se grają kolesie.
– A ja osobiście gram w zespole: Kochankowie Gwiezdnych Przestrzeni.
– Pory Pana, Zbuntowany Kaloryfer – pankole z Jarocina.
– Kombajn do zbierania kur po wioskach – wydali nawet płytę.
– Złodzieje oklasków bez kasków.
– Doktor z wyciętą przysadką mózgową.
– Zabili mi żółwia.
– Brudne Trampki – punk rock.
– Piczucha – the best nazwa.
– Sztywny Pal Azji – zespół dosyć znany, a nazwa aż bcli.
– Rozbujane betoniary, Dziurawej pół czekolady, Pogromcy wdów i sierot, Bachor, Żółte słoniki i z bardziej znanych: Piżama porno.
– Kiedyś była jeszcze jedna: Grupa naukowców badająca niezniszczalność pudełka po serku homogenizowanym.
– Mocz tenora. Kiedyś wygrali konkurs na nazwę w Jarocinie.
– Schemat ideowy gwoździa. Gdzieś mi się obiło o uszy.
– Helka Żarówka – jest taka pani.
– Latające odchody – ktoś pamięta?
– Czciciele bobrzej nory.
– Kalesony Boga Wojny.
– Kultura obszczymura.
– Sto Twarzy Grzybiarzy.
– Osobista Bielizna Goeringa.
– Świnka Halinka.
– Stereofoniczna pralka do szycia.
– Ciemna Strona Pomidora.
– Piw Nic A Paw Pod Nami.
– Przeje*ane – przepraszam za przekleństwo, ale taka była nazwa tego zespołu. Nie chcieli ich wpuścić na Jarocin, więc chwilowo zmienili na „Nie jest dobrze".
– Łysina Lenina.
– The Bill.
– Gluty z Kalkuty.
– Mirabelki w tym roku nie obrodziły.
– Ich troje.

Netowe pogaduchy

– „Jednostka centralna połączona jest z pamięcią masową za pośrednictwem sprzęgu szeregowego o przepustowości 1200 bodów". Ktoś pamięta, co to są body?
– Takie majty obcisłe.

***

– Ciekawe, czy Ballmer też będzie reklamował Vistę. Hehe.
– A ja gdzieś mam Windows 1.0 – cztery dyskietki toto zajmowało.
– Przebijam. Mam gdzieś Dosa 4.0. Na jednej bodaj dyskietce. [:)]
– A ja mam gdzieś cały Microsoft...

***

– Zaraz, zaraz... mówiliśmy o błędach ortograficznych, nie o stylistycznych...
– Ortograficznych też wszystkich nie wyłapie. A potem można przeczytać, że *„W karczmie na ścianach wisiały pułki"* (Instrukcja bodaj do Icewind Dale'a).
– Przybili ułana pod okienko...
– Mam znaleźć jeszcze trochę przykładów, na które Word zaklaska uszami, a normalnych ludzi zęby rozbolą? Statek płynący po wzburzonym *moczu*, *karabela* wpływająca do portu, *lód* płacący podatki, *Opałowy* Tron, etc.

– Wrrrr, jak ja nie cierpię słowa „pieniążki". Piętenko na czółko i kij w dupeczkę zdrabniaczom, motyla nóżka.
– Właśnie. Jak można tak pasądnie mówić o kochanieńkich pieniążkach.
– Ja ostatnio zasłyszałem, jak inaczej pensyjkę się nazywa w naszej firmie kochanej: wynagroszenie.

***

– Stowarzyszenie Sympatyków Komunikacji Szynowej zaprasza do wspólnej zabawy wszystkich, którzy mają ochotę pożegnać 2006 rok inaczej niż zazwyczaj.
– A jak się zazwyczaj żegnało rok 2006?

***

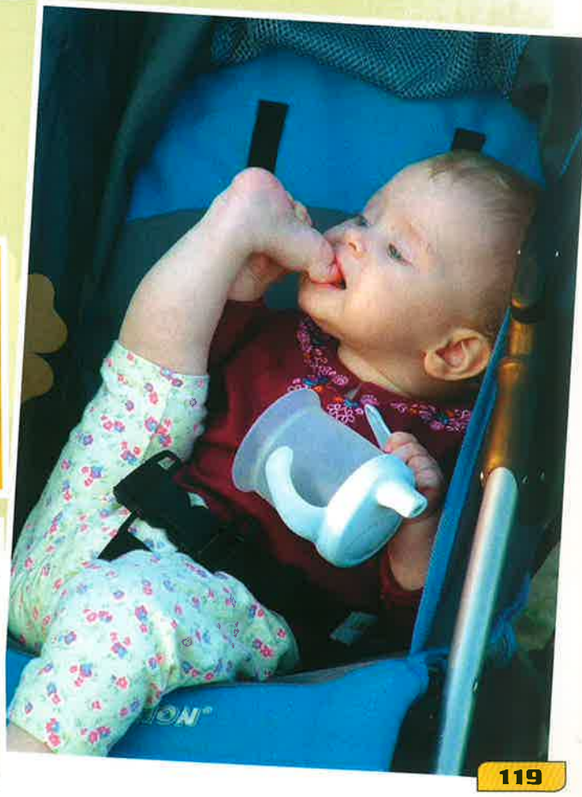
– W komunikacie po konferencji PGNiG poinformował, że na polskim wybrzeżu może zostać wybudowany zbiornik gazu o pojemności 200 tys. metrów sześciennych. (To jak pierdutnie, będzie w Szczecinie słychać, co?)
– Jak pierdutnie, to o Szczecinie będzie słychać... jakie to ładne miasto było.

***

– A propos wymierających zawodów. Co to jest kaletnik?!
– Taki, co kalety robi.
– A lutnik to ten, co lutuje. ;] A cybernetyk jest od cybrów i szaflików.
– A pianista bije pianę. A rolnik roluje...

Kawał miesiąca

W celi:
– Za co siedzisz?
– Za niewinność, hehe, a ty?
– Za morderstwo w orient ekspresie.
– Łuuu, niezła akcja...
– Noo, trzy noce ten cholerny film tłumaczyłem...



SPIS RZECZY

APARAT CZY KAMERA
Najwięcej zdjęć i filmów powstaje w wakacje. Czym utrwalać letnią rzeczywistość? O tym na **s. 120**.

NEWSY, PLOTKI, CIEKAWOSTKI
Nieco zmienione, ale wciąż aktualne – najnowsze doniesienia dotyczące hardware'u. Przegląd zaczynamy na **s. 124**.

TESTY
Sprawdzamy nową klawiaturę Microsoftu, odtwarzacz Creative'a i inne nowe sprzęty. Czy warto je kupić? Odpowiedź na **s. 126**.

KONFIGURATOR
Składamy komputery z najbardziej atrakcyjnych komponentów dostępnych na rynku. Sprawdź, co jest na topie – na **s. 132**.

NDSN
Khedron kontra procesory! Jeśli chcesz się dowiedzieć, kto wygra, zajrzyj na **s. 134**.

MAGAZYN
Hut zachwyca się filmem „Samurai Champloo", a Smuggler czyta Garfielda. Plus dodatek-niespodzianka – na **s. 138**.

>>> Kamery na karty miniDV zapewniają bardzo dobry kompromis między jakością, ceną i wielkością.

>>> W kamerach zoomy rzędu 30x to nic niezwykłego, mimo iż w praktyce wystarczy w zupełności 10x.

>>> Niektóre modele kamer – na przykład Sony – wyposażono w dotykowy wyświetlacz.

>>> Sanki do montażu zewnętrznej lampy błyskowej to bardzo przydatny gadżet.

>>> Wbrew pozorom dodatkowe przyciski i pokrętła ułatwiają korzystanie z aparatu, przyspieszając dostęp do bardziej zaawansowanych funkcji.

>>> Znakomity obiektyw Leiki – ale jednocześnie żałośnie mała matryca napakowana 10 Mpix. Efekt – szumy niwelują atuty optyki. Typowa przypadłość tzw. ultrazoomów ostatniej generacji.

>>> Ręczny pierścień ustawiania ostrości – bardzo przydatna funkcja.

Aparat czy kamera?

Aparatów cyfrowych jest na rynku masa, kamer również – co jednak wcale nie ułatwia podjęcia decyzji, co by ze sobą na wojaże zabrać. Bo do fundamentalnych różnic między cyfrówką a kamerą dochodzą jeszcze te między poszczególnymi modelami – można przecież kupić zarówno kamerę z możliwością robienia niezłych fotek, jak i cyfrówkę ze świetnie rozwiązaną funkcją kręcenia filmików. Jeśli nie masz o tych sprawach zielonego pojęcia, a zastanawiasz się, co kupić – zapraszamy do lektury!

Kamera

Kiedyś były to duże, drogie i nieporęczne pudła, jednak wraz z nastaniem cyfrowej rewolucji zmniejszyły się wymiary, wzrosła jakość obrazu, a cena zeszła do poziomu, przy którym nie trzeba się już zastanawiać, ze ile można by tu sprzedać siostrę.

Zalety

1. Długość filmów
Nawet w najbardziej popularnych modelach na kasety miniDV można zapisać materiał do 60 minut, a z HDD wielokrotnie więcej.

2. Małe rozmiary
Kamery cyfrowe można spokojnie trzymać w dłoni, zmieszczą się również w każdym plecaku. Ale uwaga: jeśli zależy nam na jakości obrazu, lepiej wybrać model mniej kompaktowy, za to z większym obiektywem.

3. Jakość obrazu
Standardem jest zapis w rozdzielczości 720 x 576 (w przypadku kamer miniDV oraz DVD) lub 640 x 480 (w przypadku kamer zapisujących obraz na dyskach twardych) przy 25 klatkach na sekundę. Ale uwaga: kamera kamerze nierówna. Bardzo ważnym parametrem jest liczba efektywnych pikseli na matrycy (powinno ich być przynajmniej 420 tysięcy w przypadku miniDV i DVD lub 310 w przypadku kamer HDD).

4. Zoom optyczny
Teoretycznie im większy, tym lepszy – ale w praktyce nie będziemy w stanie bez pomocy statywu wykorzystać większego niż 10x. Dlatego też jeśli masz do wyboru kamerę o większym zoomie lub model o większych soczewkach – wybierz ten drugi.

5. Zdjęcia nocne
Niby bajer, ale czasami może się przydać – dzięki wbudowanym diodom podczerwonym niektóre modele kamer są w stanie rejestrować obraz nawet w kompletnych ciemnościach. Fakt, że będzie on czarno-biały, ale jeśli chcesz np. podglądać śpiące nietoperze, i tak nic lepszego nie wymyślisz.

6. Panorama
Jest to standard w większości kamer, nie każdemu musi być także do szczęścia potrzebny, ale mimo wszystko warto go mieć – monitory i telewizory panoramiczne są w końcu coraz popularniejsze.

Na co uważać

1. Nośnik
Obecnie do wyboru są właściwie trzy standardy: kasety miniDV, płyty DVD oraz wbudowane dyski twarde. Te ostatnie zapewniają największą pojemność, ale nawet 30 GB dysk kiedyś się przecież zapełni – a niestety nie można go wymienić na inny.

Kolejne pod względem pojemności są kasety miniDV (jedna mieści około 13 GB danych), na których można zapisać standardowo 60 minut, następnie płyty DVD (o pojemności 1,4 GB na stronę). Te ostatnie teoretycznie są bardzo wygodne, gdyż można je od razu odtworzyć w dowolnym playerze DVD, ale niestety nie wszystkie kamery stosują standardowy format zapisu, a poza tym obraz z DVD jest – ze względu na dużo większy stopień kompresji – najgorszej jakości.

2. Wejścia i wyjścia
Jeśli nie zamierzasz się bawić w edycję filmików na komputerze, dobra będzie każda kamera (za to podpadniesz znajomym, których będziesz zanudzał nieobrobionym materiałem). Jeśli masz większe ambicje, wybierz model nie tylko z wyjściem, ale także wejściem cyfrowym.

W zależności od rodzaju cyfrową kamerę łączymy z komputerem za pomocą złącza USB (modele z dyskiem twardym oraz DVD) lub IEEE 1394 (Sony nazywa go i.Link). W to ostatnie nie wszystkie komputery są wyposażone – jeśli twój go nie ma, będziesz musiał kupić odpowiednią kartę (nie ma przejściówek z USB na IEEE). Na szczęście nie są one drogie; wyposażone są w nie również np. karty dźwiękowe firmy Creative.

3. Zoom cyfrowy
Jest jeszcze mniej przydatny niż w przypadku cyfrówek, bo kamery z definicji pozwalają na używanie normalnego zoomu w trakcie kręcenia filmów.

4. Słabe akumulatorki
Jako że nie ma kamer na paluszki, dobrym pomysłem będzie kupno przynajmniej jednego zapasowego akumulatora. W końcu nic tak nie irytuje jak kamera wyłączająca się właśnie w superinteresującym momencie!

5. Zdjęcia
Niektóre modele umożliwiają zapis zdjęć na kartach pamięci, najczęściej SD/MMC lub MemoryStick. Ich jakość jest jednak co najwyżej przeciętna, bo najlepsze (prócz drogich modeli HDTV) urządzenia mają przetworniki z 1 milionem pikseli (do zrobienia dobrej odbitki 15 x 10 potrzeba około 2 milionów). Dlatego jeśli chcesz robić zdjęcia, musisz też ze sobą zabrać cyfrówkę.

Przygotuj się, że filmiki będziesz musiał przycinać – inaczej zanudzisz publiczność.

Ciekawe modele

MiniDV

Najbardziej popularnym formatem jest miniDV. Tanie i łatwo dostępne kasetki, dobra jakość obrazu, zazwyczaj niższa cena samych kamer, pozwalająca za niezbyt duże pieniądze kupić model oferujący w zasadzie wszystko, czego można od kamery wymagać.

Sony Handycam DCR-HC37E
Matryca: 800 tysięcy pikseli (400 tysięcy aktywnych)
Obiektyw: 39–1560 mm w trybie 16:9 (zoom x40)
Stabilizacja obrazu: elektroniczna
Karty pamięci: brak
LCD: 2,5 cala, odchylany, dotykowy
Filmy w ciemności: 0 luksów
Zdjęcia: brak
Złącza: USB 2.0, wyjście IEEE
Cena: od 1040 zł

Za: jakość obrazu • filmy w kompletnej ciemności
Przeciw: brak możliwości robienia zdjęć

HDD

Największa zaleta kamer z dyskiem to pojemność nośnika, choć pod względem jakości obrazu wypadają nieco gorzej niż modele miniDV. Są też od nich droższe, ale jeśli koniecznie chcesz mieć kamerę z dyskiem, ta będzie całkiem niezłym wyborem (ciekawostka: filmiki można też nagrywać na kartach pamięci, co ratuje sytuację, gdy zapełnimy już pojemność dysku).

Panasonic SDR-H20
Matryca: 800 tysięcy pikseli (w tym 540 tysięcy aktywnych w trybie 16:9)
Obiektyw: 36–1152 mm w trybie 16:9 (zoom x32)
Stabilizacja obrazu: optyczna
Karty pamięci: SD/SDHC
LCD: 2,7 cala, odchylany
Filmy w ciemności: do 2 luksów
Zdjęcia: 640 x 480
Złącza: USB 2.0, wyjście wideo
Cena: od około 1720 zł

Za: duży dysk twardy • możliwość nagrywania filmów na karcie pamięci
Przeciw: słaba jakość fotografii

Karty pamięci

Kamery wykorzystujące do zapisu obrazu jedynie karty pamięci są najczęściej tylko fajnymi gadżetami (np. Sanyo Xacti CA-6), ale pojawiła się już pierwsza jaskółka – Canon PowerShot TX. Wprawdzie nazwa sugeruje, że jest to aparat (bo nim jest), ale kształt ma typowy dla kamer.

Canon PowerShot TX
Matryca: 7,1 miliona pikseli
Obiektyw: 39-390 mm (zoom x10)
Stabilizacja obrazu: optyczna
Karty pamięci: SD/SDHC/MMC/MMCplus
LCD: 1,8 cala, odchylany
Filmy w ciemności: brak
Zdjęcia: maksymalnie 3072 x 2304
Złącza: USB 2.0, wyjścia wideo i Component
Cena: około 1400 zł

Za: jak na kamerę robi całkiem niezłe zdjęcia • małe rozmiary • ma tryb HD
Przeciw: bardzo słaba bateria • nie jest oficjalnie dostępna w Europie

Cyfrówka

Aparaty cyfrowe niemal całkowicie zdominowały rynek. Rozwiązania analogowe są już prawie nieużywane i trudno się temu dziwić. Po wyborze odpowiedniego modelu będziemy nawet mogli zrezygnować z kupna kamery (w drugą stronę tak się już nie da). Ale mimo niezaprzeczalnych zalet cyfrówki mają też parę wad, dlatego też poniżej znajdziecie informacje, na co zwracać uwagę przy ich kupnie.

Zalety

1. Możliwość natychmiastowego zobaczenia rezultatów

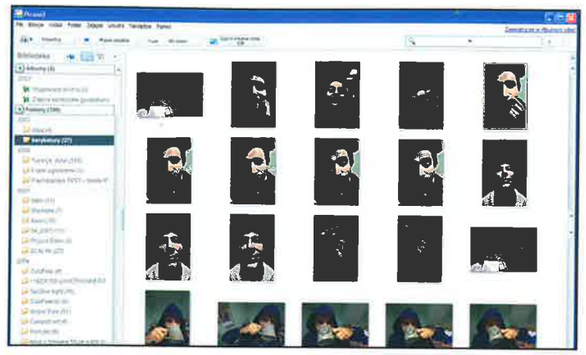
Niemal wszystkie aparaty cyfrowe wyposażone są w wyświetlacze LCD, w niektórych modelach są wręcz monstrualnych rozmiarów i zajmują niemal całą tylną ściankę! Uwaga: niektóre aparaty mają obracany LCD – jest to świetne rozwiązanie, gdy np. robimy zdjęcia znad głowy lub z poziomu gruntu.

2. Duża pojemność kart pamięci

Karty pamięci, na których zapisywane są zdjęcia, taniejąniemal z miesiąca na miesiąc. Obecnie w przypadku najbardziej popularnego formatu SD/MMC mniej zapłacimy za karty niż filmy, na których będzie można utrwalić tyle samo zdjęć! A przecież karta jest wielorazowego użytku...

3. Łatwość obróbki

Fotografie zapisywane są na kartach pamięci w formacie JPEG i można je bez problemu otworzyć w dowolnym programie do edycji grafiki, dołączyć do maila czy umieścić w galerii w Internecie. Wiele programów jest darmowych, czego bardzo dobrym przykładem jest Picasa (picasa.google.com). Nie tylko



pozwala na oglądanie i całkiem zaawansowaną edycję zdjęć, ale także zamawianie odbitek na papierze czy publikowanie fotografii w darmowej galerii o pojemności 1 GB.

4. Małe rozmiary

Są oczywiście modele większe i mniejsze, ale tylko wśród cyfrówek znaleźć można takie, które zmieszczą się bez problemu do damskiej torebki – a przy tym są na tyle ładne, że przedstawicielki płci pięknej nie będą miały nic przeciwko temu, by je tam nosić.

5. Wielkie zoomy i ogniskowe

Na plaży jak znalazł. Warto jednak pamiętać, że lepszą jakość ujęć będzie miał kosztujący te same pieniądze aparat o mniejszym zoomie. Poza tym duży zoom bez stabilizacji obrazu da średnie efekty (zdjęcia będą poruszone). Zresztą cały ten parametr to wymysł czysto marketingowy, ważniejszy jest zakres ogniskowych: przy fotografiach w małych pomieszczeniach przydaje się 28 mm (więc lepiej wybrać aparat z obiektywem np. 28-82 mm niż 31-465 mm, choć ten drugi ma zoom x15, a pierwszy tylko x3), a na plaży – 400 mm.

6. Dobra jakość filmików

Coraz więcej nowych aparatów pozwala rejestrować filmy w rozdzielczości VGA (640 x 480) i to o długości ograniczonej jedynie pojemnością karty. Ale uwaga – tylko niektóre aparaty rejestrują dźwięk w stereo albo pozwalają na używanie zoomu.

Na co uważać

1. Megapiksele

Wyścig na megapiksele nie przekłada się niestety na wzrost jakości zdjęć. Ba, wiele nowych modeli daje gorsze rezultaty niż ich poprzednicy! Głównym problemem są słabe obiektywy (dobre muszą swoje kosztować) oraz programowe usuwanie szumów. Przez to ostatnie zdjęcia wyglądają jak malowane i to niestety nie jest w żadnym razie komplement. Tak między nami mówiąc, 8 Mpix to jest górna granica rozsądku dla kompaktów...

2. Słabe akumulatorki

Zanim wyjedziesz na dłuższą wycieczkę, sprawdź, ile fotek rzeczywiście możesz zrobić aparatem. I w razie potrzeby kup zapasowy akumulatorek. Najlepiej kup aparat na ogniwa AA (paluszki) – możesz się wówczas ratować jednorazowymi bateriami, ale są one dość trudno dostępne, zwykłe zaś wystarczą niestety zaledwie na zrobienie paru zdjęć.

3. Lampy błyskowe

Wprawdzie z czerwonymi oczami dość dobrze radzi sobie dodatkowe oprogramowanie (niektóre aparaty potrafią same dobrze usunąć ten efekt), ale z ciemnym tłem i brzydkim kolorem skóry tak łatwo nie wygramy. Do niedawna na jedynym wyjściem było kupno lustrzanki i dobrej lampy lub włączenie lepszego oświetlenia, na szczęście pojawiły się już pierwsze kompaktowe aparaty, które pozwalają robić dobre fotki w pomieszczeniach bez potrzeby używania lampy. Ale warto też przy zakupie aparatu sprawdzać, czy jest możliwość podłączenia zewnętrznej lampy błyskowej. Przyda się.

4. Zoom cyfrowy

Należy się go wystrzegać jak ognia. To tylko marketingowy bełkot. Jego użycie powoduje duży spadek jakości zdjęć, tym bardziej że taki sam efekt można uzyskać później po obróbce komputerowej. Cyfrowy zoom ma jakikolwiek sens jedynie przy robieniu filmików – mają one na tyle małą rozdzielczość, że spadek jakości będzie zazwyczaj niezauważalny. Zresztą w większości modeli, o ile w ogóle można w czasie nagrywania filmików zoomu używać, będzie to właśnie wersja cyfrowa. ■ ALL

>>> Tu również dobrej jakości optykę połączono z przeładowaną megapikselami matrycą. Tym niemniej ultrazoomy i tak mają swoich zwolenników.

11 sugestii Smugglera dla kupujących aparat

1. Zoom 4x w pełni wystarczy, 6x to już za wiele – w 99% sytuacji.
2. Stabilizacja wcale nie jest ci potrzebna, chyba że masz zoom 8x albo więcej.
3. ISO powyżej 400? – W większości kompaktów jest i tak nieprzydatne.
4. Wszystko, co ma powyżej 8 Mpix – omijaj. (patrz p. 8)
5. Ultrazoomy/hybrydy – zapomnij, że są takie aparaty. I w życiu nie kupuj. Mówię to jako były posiadacz ultrazoomu.
6. Wielkość LCD nie ma żadnego znaczenia.
2" w zupełności wystarczą.
7. Do ceny aparatu dolicz od razu kartę pamięci, akumulatory i ładowarkę oraz futerał.
8. 3 Mpix wystarczają, by wywołać bardzo dobre zdjęcia wielkości A5. Jeśli nie planujesz robienia plakatów, 5 Mpix to aż za wiele!
9. Kupno lustrzanki cyfrowej to nie jest koniec wydatków, a dopiero ich początek. Skromny.
10. Nie kupuj aparatów typu *„naciśnij spust, reszta należy do mnie"*, chyba że nie masz żadnych ambicji, by robić porządne fotki. Dobry aparat MUSI mieć tryb manualny lub chociaż półautomatyczny.
11. Jeśli wydaje ci się, że drogi sprzęt sprawi, że będziesz robić lepsze zdjęcia... Masz rację. Wydaje ci się.

Ciekawe modele

Damska torebka

Od lat liderem są IXUSY firmy Canon. Nie są to może najmniejsze dostępne aparaty, ale za to mają elegancki design, który podoba się nie tylko płci pięknej. Na szczęście wygląd to nie wszystko: mają również porządną (często metalową) obudowę i oferują dobrą jakość zdjęć. Nowe modele mają nawet stabilizację obrazu i pozwalają kręcić filmiki (w całkiem przyzwoitej jakości – w dodatku działa zoom, choć tylko cyfrowy).

Canon IXUS 800 IS
Matryca: 6 milionów pikseli
Obiektyw: 35-140 mm (zoom x4)
Karty pamięci: SD/MMC
LCD: 2,5 cala
Zasilanie: akumulatorek
Programy tematyczne: 16
Filmiki: 640 x 480
Cena: od

Za: wygląd • wykonanie • dobra jakość zdjęć • optyczna stabilizacja obrazu • zoom cyfrowy w trakcie kręcenia filmików
Przeciw: dość wysoka cena

Ultrazoom/ Hybryda

Walka jest tutaj od lat zażarta, a prym wiodą w niej firmy Panasonic, Sony (które przejęło dział foto firmy Konica-Minolta) oraz Canon. Panasonic prowadzi, jeśli chodzi o liczbę pikseli (model Lumix DMC-FZ50 ma ich 10 milionów), Sony, jeśli chodzi o zakres zoomu (Cyber-shot DSC-H9 ma x15), a Canon stawia na robienie filmików. Niestety jakość obrazu nowych modeli pozostawia nieco do życzenia i to bardziej niż w innych grupach.

Panasonic DMC-FZ50
Matryca: 10 milionów pikseli
Obiektyw: 35–420 mm (zoom x12)
Karty pamięci: SD/SDHC/MMC
LCD: 2 cale, odchylany
Zasilanie: akumulator
Programy tematyczne: 16 plus manualne
Filmiki: 848 x 480 w trybie 16:9
Cena: od 1600 zł

Za: największa matryca wśród megazoomów • profesjonalny wygląd • optyczna stabilizacja obrazu
Przeciw: bardzo silne odszumianie przy większych czułościach • mała różnica w porównaniu do poprzedniego modelu

>>> Wielki ekran LCD wygląda imponująco, ale w praktyce bardziej przydaje się możliwość jego obracania.

Kręcenie filmików

Tutaj naszym faworytem jest seria S1-S5 IS Canona. Aparaty oferują bardzo dobrą jakość obrazu (porównywalną z kamerami cyfrowymi), pozwalają kręcić filmiki niemal dowolnej długości. Co ważne, mają obiektyw o dużym zakresie ogniskowych, a z zoomu można korzystać także podczas filmowania, i to optycznego.

Canon S5IS
Matryca: 8 milionów pikseli
Obiektyw: 36–432 mm (zoom x12)
Karty pamięci: SD/SDHC/MMC
LCD: 2,5 cala, odchylany
Zasilanie: 4 x AA
Programy tematyczne: 16 plus manualne
Filmiki: 640 x 480
Cena: od 1650 zł

Za: zoom optyczny w trakcie kręcenia filmików • możliwość zamontowania dodatkowej lampy błyskowej • profesjonalny wygląd • optyczna stabilizacja obrazu
Przeciw: mała różnica w porównaniu do poprzedniego modelu

Imprezy

Tutaj przydaje się aparat mały, za to radzący sobie z gorszymi warunkami oświetleniowymi. Do najlepszych należą kompakty Fujifilm serii F30, które jako jedyne dają rezultaty porównywalne z tymi uzyskiwanymi z lustrzanek. Ale uwaga: mają dość „wąskie" obiektywy, więc w naprawdę małych pomieszczeniach lepiej sięgnąć po coś innego. Ale jeśli chcecie uwiecznić znajomych bez trzaskania lampą po oczach, Fuji serii F30 będzie super.

Fijifilm FinePix F31
Matryca: 6 milionów pikseli
Obiektyw: 36-108 mm (zoom x3)
Karty pamięci: xD-Picture Card
LCD: 2,5 cala
Zasilanie: akumulator
Programy tematyczne: 15 plus manualne
Filmiki: 640 x 480
Cena: od około 850 zł

Za: bardzo niski poziom szumów przy wysokiej czułości • dobra jakość obrazu
Przeciw: brak szerokiego kąta, który przydałby się w pomieszczeniach

Zadania specjalne

W niektórych zastosowaniach potrzebny jest aparat o zwiększonej odporności na niekorzystne warunki pogodowe. Rozwiązania są dwa: albo model z uszczelnieniami (np. Olympus miu 770 SW), albo też taki, do którego można dokupić specjalną obudowę podwodną (ale to dodatkowy wydatek co najmniej 700 zł).

Olympus miu 770 SW
Matryca: 7 milionów pikseli
Obiektyw: 38-114 mm (zoom x3)
Karty pamięci: xD-Picture Card
LCD: 2,5 cala
Zasilanie: akumulator
Programy tematyczne: 24
Filmiki: 640 x 480 przy 15 klatkach na sekundę
Cena: od około 1260 zł

Za: pancerna obudowa • wodoodporny do 10 m
Przeciw: dość słaba jakość filmików i fotek • mało popularne karty pamięci

Maksymalna uniwersalność

Teoretycznie najlepsze są lustrzanki z kompletem obiektywów, ale to sporo kosztuje i swoje waży. Dla mniej wymagających osób znacznie lepszym wyjściem będzie cyfrówka z możliwie najbardziej uniwersalnym obiektywem, a tutaj bardzo dobrym wyborem będzie sprzęt firmy Panasonic, który sprawdzi się zarówno w ciasnych pomieszczeniach, jak i na plaży – i to przy całkiem niezłej jakości zdjęć.

Panasonic DMC-TZ2
Matryca: 6 milionów pikseli
Obiektyw: 28–280 mm (zoom x10)
Karty pamięci: SD/SDHC/MMC
LCD: 3 cale
Zasilanie: akumulator
Programy tematyczne: 16 plus manualne
Filmiki: 640 x 480
Cena: od około 1170 zł

Za: szeroki kąt i duży zoom • niewielki
Przeciw: bardzo silne odszumianie przy większych czułościach.

SHORTY

7 mega od Kodaka
Nowa premiera Kodaka – aparat EasyShare ZD710. Ma m.in. 7-megapikselową matrycę, zoom optyczny 10x oraz szereg funkcji poprawiających jakość fotografii.
www.kodak.com

Zatrudnij chomika
Dzięki temu urządzeniu, jeśli masz chomika, możesz go zatrudnić do likwidacji dokumentów. Biegając w specjalnym młynku, zwierzak napędza mechanizm niszczarki. Niezłe!
www.tomballhatchet.com

Kula szczęścia
Związki zawodowe wróżek protestują. Jest już dostępna elektroniczna kula, która po podaniu daty urodzenia stara się przewidzieć, czy kolejny dzień przyniesie szczęśliwe wydarzenia w miłości, a także postara się przewidzieć kondycję fizyczną i psychiczną. Jest w stanie obliczyć te – jakże ważne dla każdego z nas – parametry dla najbliższych 30 dni od daty wprowadzenia danych. Całość prezentuje się niezwykle okazale – kryształowa podświetlana na kolorowo kula osadzona jest w estetycznie zaprojektowanej podstawie. Oprogramowanie można uaktualniać po podłączeniu do komputera PC z dostępem do Internetu.
www.gadgets.dk

Nvidia Tesla

Po wieloletnich spekulacjach dziennikarzy i informatyków przyszedł w końcu czas, gdy potężne procesory znajdujące się w kartach graficznych mogą zostać zaprzęgnięte do obliczeń związanych z innymi dziedzinami niż tylko tworzenie obrazu 3D. Dzięki specjalnym algorytmom, które pozwalają na równoległe przetwarzanie dużych ilości danych wykorzystywanych przez niektóre aplikacje, możliwy będzie nawet kilkudziesięciokrotny wzrost wydajności takich przeliczeń w porównaniu do najszybszych stosowanych obecnie cywilnych procesorów komputerowych. Nie skorzystamy jeszcze z tego w naszych domach, ale wszelkie obliczenia dotyczące klimatu, medycyny, biologii i innych dziedzin nauki mogą na tym szalenie zyskać.

www.nvidia.pl

NanoBook

Firma VIA Technologies przedstawiła ciekawą konstrukcję, działający prototyp miniaturowego notebooka NanoBook UMD (urządzenie klasy Ultra Mobile). Miał on premierę na targach w Taipei na Tajwanie. Podstawą jest tu energooszczędny procesor VIA C7-M 1,2 GHz, dzięki któremu czas pracy urządzenia jednym ładowaniu sięga pięciu godzin. Dostępna jest pełna klawiatura, wyraźny ekran dotykowy WVGA o przekątnej 7", 1 GB pamięci DDR2 oraz dysk twardy o pojemności od 30 GB. Urządzenie obsługuje również sieci 802.11g WiFi, Bluetooth i Ethernet, ma wyjście DVI i dwa porty USB 2.0. Zobaczymy, czy się przyjmie!

www.via.com.tw

Monitor nie tylko dla grafika

Należący do serii Premium monitor Eizo ColorEdge CG241W ma ekran o panoramicznych proporcjach, sprzętową kalibrację, odwzorowuje 96% przestrzeni kolorystycznej AdobeRGB i ma naturalną rozdzielczość 1920 x 1200 punktów. Maksymalna jasność panelu to 300 cd/m², kontrast na poziomie 850:1, a kąty widzenia zarówno w pionie, jak i poziomie sięgają 178°. Ciekawostką jest realizowana przez elektronikę bieżąca kontrola równomierności podświetlenia oraz koloru na całej powierzchni matrycy. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego nie jest jeszcze znana – pewnie będzie spora przy takich parametrach.

www.eizo.pl

Dzień otwarty Linuxa

18 sierpnia oraz 15 września o godzinie 10.00 rozpocznie się Dzień Otwarty w Szkole Linuxa. W programie przewidziano prezentacje z zakresu administracji i obsługi systemu Linux. Adres – Warszawa, ul. Chałubińskiego 8 (budynek Oxford Tower, piętro 33).

www.szkola-linuxa.com

Zabierz filmy, gdzie chcesz

Przenośny odtwarzacz DVD z 8,5-calowym panoramicznym ekranem LCD, który można ustawiać pod dowolnym kątem, to jedna z cech wyróżniających nowe urządzenie Panasonica. Akumulator pozwala na korzystanie z urządzenia nawet do 12 godzin. Odtwarzacz można bezpiecznie i łatwo zainstalować w samochodzie dzięki dołączonemu do zestawu uchwytowi mocującemu go do zagłówka fotela. Urządzenie obsługuje DVD-RAM, DVD-RW, DVD-R (DL), +RW, +R (DL), SVCD, CD, a także HighMAT (poziom 2), WMA, MP3, JPEG oraz DivX i MPEG-4.

www.panasonic.co.jp

Gadżet numeru

Telefon z kryształkami

Jednym z ciekawszych wizualnie urządzeń jest zaprojektowany przez Tao Ma telefon, którego przyciskami są demontowalne kryształy, na których mogą być wyświetlane numery. Całość przypomina konstrukcje, jakie prezentowali futuryści np. w serialu „Star Gate SG-1", w którym załoga często miała do czynienia z konstrukcjami wykorzystującymi kolorowe kryształy do ustalenia kodów uruchamiających urządzenia. Tu mamy to samo. Można je przestawiać, a że są kolorowe, całość robi naprawdę piorunujące wrażenie. Miejmy nadzieję, że tego typu pomysłów sympatyczny azjata będzie miał więcej.

www.coroflot.com

Q-Line QL-2003
Prosty w konstrukcji gamepad. Mimo że zamontowano na nim tylko cyfrowy D-Pad, atrakcją jest pierścień wokół niego. Może on służyć jako swoista kierownica, a system wstrząsów ma uatrakcyjnić rozgrywkę.

Cena: 27 zł
www.komputronik.pl

2 w 1
Projektor Optoma DV11 ma wbudowany czytnik DVD. Z odległości 3 metrów można otrzymać obraz o przekątnej 100 cali, a przy 8,5 metrach przekątna równa się 335 calom (851 cm). Sprzęt ma też wbudowane głośniki stereo.

Cena: 3650 zł
www.veracomp.pl

Nokia z klapką
Nokia 6267 to telefon z odtwarzaczem muzycznym i klawiszami ułatwiającymi słuchanie i nawigację po katalogach z utworami. Urządzenie wykorzystuje technologię 3G i działa z kartami pamięci do 4 GB.

Cena: ok. 1200 zł
www.nokia.com.pl

Czytniczek
Niewielki czytnik kart pamięci podłączany do komputera poprzez złącze USB 2.0 obsługuje 36 różnych rodzajów kompaktowych kart pamięci, w tym MicroSD, T-Flash i RS-MMC.

Cena: 39,90 zł
www.trust.com

Świecące granie
Nowy syntezator CASIO LK 300TV ma funkcję karaoke, a także wyjście TV-OUT, które łączy go z telewizorem. Dzięki temu tekst piosenki może być wyświetlany na ekranie! Ciekawą funkcją jest też podświetlanie klawiszy – pokazuje, który klawisz nacisnąć, by zagrać daną melodię.
www.zibi.pl

Fujitsu i Santa Rosa
Komputronik wprowadza na rynek najnowszy model notebooka Fujitsu Siemens Amilo Pi2515 z systemem Windows Vista Basic, zbudowany na platformie mobilnej dla komputerów przenośnych „Santa Rosa" – tej, którą niedawno zaprezentował Intel.
www.komputronik.pl

HD DVD produkowane w Polsce?
Polska tłocznia dysków optycznych GM Records poinformowała, że jest gotowa na produkcję nośników HD DVD. Możliwe, że już za kilkanaście miesięcy, gdy tylko upowszechnia się napędy odczytujące ten standard, także CD-Action będzie oferowało czytelnikom takie nośniki.
www.gmrecords.pl

Dyski bez talerzy

Dążąc do zoptymalizowania pamięci masowej dla laptopów firma SanDisk Corporation zaprezentowała dysk twardy SSD o pojemności 64 GB. Można go stosować jako zamiennik dysku twardego w większości typowych notebooków. Pamięci SSD, w przeciwieństwie do powszechnie znanych, nie mają wirujących talerzy i głowic na specjalnych ramionach – nośnikiem danych są tu specjalnie przygotowane moduły flash. Dostęp do danych jest szybki, podobnie jak zapis, a co najważniejsze – napędy tego typu są dużo bardziej odporne na przeciążenia (upadek, wstrząsy), różnice ciśnień oraz temperaturę. Niebagatelne znaczenie ma także fakt, że pobierają wyraźnie mniej energii od tradycyjnie stosowanych dysków twardych, co przy komputerach przenośnych przekłada się na dłuższy czas pracy na akumulatorach bez konieczności ich ładowania. Mamy nadzieję wkrótce przedstawić czytelnikom testy pierwszych modeli z nowej serii.

www.sandisk.com

Reserator XT

Producent drogich, ale wydajnych systemów chłodzenia, firma Zalman, zaprezentowała światu nowy model Reseratora, oznaczony symbolem XT. Zgrabna skrzyneczka kryje nie tylko niezwykle cichą pompę, ale także system radiatorów, które w ekstremalnych sytuacjach wentylowane są 140-milimetrowym wiatrakiem. Użytkownik bez problemu może sterować wydajnością urządzenia – służą do tego pokrętło i przyciski, oraz obserwować temperaturę, przepływ chłodziwa na wbudowanych wyświetlaczach. Jest także tryb automatyczny, jak również system alarmujący w przypadku uszkodzenia komponentów systemu lub zbyt wysokiej temperatury chłodziwa.

www.zalman.co.kr

Sabre

Od kilkunastu miesięcy firma Boynq prezentuje co jakiś czas nowatorski wzorniczo produkt dla użytkowników odtwarzaczy MP3. Tym razem nadszedł czas na akcesoria do iPoda, a mowa tu o głośnikach Sabre, które są swego rodzaju stacją dokującą dla tego urządzenia, która prócz odsłuchiwania stereofonicznej muzyki pozwala oglądać zdjęcia lub filmy na telewizorze.

boynq.com.pl

Nowa HD 2900XT

Firma Palit Microsystems rozpoczęła, jako kolejna, sprzedaż układów graficznych wykorzystujących układ AMD/ATI HD 2900XT. Karta jest podobna do innych konstrukcji znanych do tej pory – radiator wydaje się identyczny, parametry także. Wyróżniającą cechą na pierwszy rzut oka jest inna grafika na obudowie systemu chłodzącego. Karta ma się też pojawić w polskich sklepach w cenie około 1400 zł.

www.palit.biz

Wydarzenie miesiąca

Shmuel Eden

W Warszawie odbyło się spotkanie ze Shmuelem (Mooly) Edenem, którego określa się mianem „ojca" technologii Intel Centrino. Pracował także nad Pentium M, zna się świetnie na architekturze Core, a przy okazji jest wiceprezesem korporacji i General Managerem Mobile Platforms Group. Samuel opowiedział o planach Intela na najbliższe miesiące i nakreślił z grubsza cele, jakie stawiają sobie jako korporacji – między innymi dalszą ewolucję platform mobilnych. Przekonywał między innymi, że już niedługo ludzie będą skłonni płacić miesięczny abonament nad ciągłym zdalnym nadzorem serwisowym posiadanych komputerów.

www.intel.pl

WD Passport Portable

Najnowsze dyski przenośne WD Passport Portable, z wagą około 150 g, mieszczą się w większości kieszeni czy toreb. Pojemność najnowszej wersji to 250 GB. Dołączona aplikacja WD Sync pozwala na synchronizację danych pomiędzy urządzeniem a dowolnym komputerem pracującym pod kontrolą systemu Windows, a na dodatek jest je w stanie zabezpieczyć szyfrowaniem 128-bitowym.

www.westerndigital.com

ErgoMedia 500
Specjalny moduł dla graczy mający za zadanie zastąpić klawiaturę. Geniusz ErgoMedia 500 miał premierę na targach CeBIT 2007. Obecnie jest już dostępny w Polsce. Dodatkowy atut to rozsądna jak na urządzenie tego typu cena.

Cena: ok. 110 zł
www.geniusnet.com

GeForce 8400GS
Nowe produkty Foxconn GeForce 8400GS (8400GS-256 oraz 8400GS-128) mogą się świetnie sprawdzić w komputerach typu Media Center, gdyż świetnie radzą sobie z obróbką materiału wideo w wysokiej rozdzielczości, odciążając procesor komputera.

Cena: jeszcze nie ustalona
www.foxconnchannel.com

Antena
Bezprzewodowa karta sieciowa PCI tajwańskiej firmy PLANET Technology pracuje w technologii Pre-N. Urządzenie jest kompatybilne ze starszymi protokołami transmisji, a maksymalna prędkość bezprzewodowego transferu danych osiąga 300 Mbps.

Cena: 281 zł
www.planet.pl

Bezpieczne torby
Specjalne torby PacSafe i plecaki dzięki materiałom takim jak nylon ballistic (wykorzystywany przez amerykańską armię) i siatka stalowa eXomesh czy wbudowane kłódki gwarantują ochronę sprzętu.

Cena: 399,90 zł (plecak DaySafe 100)
www.pacsafe.pl

CREATIVE LIVE! CAM OPTIA AF | PLAYSEATS EVOLUTION

KAMERA Z INTELIGENCJĄ

>>> Kamera automatycznie dobiera najlepszą ostrość filmowanego obiektu.

>>> Choć kierownica G25 nie należy do zestawu, Evolution jest do niej w pełni przystosowana.

Creative Live! Cam Optia AF

Cena: 339 zł | Creative | www.europe.creative.com

FIRMA Creative znana jest z produkcji drogich, ale dopracowanych akcesoriów komputerowych. Tak jak w przypadku kamery internetowej z serii Live! Cam.

Urządzenie całkiem nieźle wygląda, wykonano je z dobrej jakości plastiku. Dzięki specjalnemu pałąkowi kamera może stać na biurku lub zostać zamontowana na krawędzi ramki LCD. Niestety, nie w każdym monitorze mechanizm ten spisuje się dobrze – uchwyt czasem ześlizguje się i urządzenie ląduje z hukiem na biurku.

W odróżnieniu od konkurencji, Creative zastosował 2-megapikselowy sensor ze szklaną, a nie plastikową, soczewką. W efekcie obraz jest bardzo dobrej jakości. Rejestrowanie materiału wideo odbywa się w rozdzielczości 640 x 480 punktów (z możliwością interpolacji nawet do 1600 x 1200). Równie dobrze spisuje się automatyczne dostrajanie ostrości. Obraz jest na bieżąco analizowany i nawet niewielki ruch przed kamerą powoduje uruchomienie funkcji ostrzenia kadru.

Jeżeli zamierzasz rozszerzyć zestaw komputerowy o kamerę internetową, zastanów się nad propozycją Creative'a. Otrzymasz produkt wysokiej jakości, który sprawdzi się w działaniu przez wiele lat. ■ **Dan**

Konkrety:

Czujnik: 2 megapiksele
Autofokus: tak
Rozdzielczość wideo: do 1600 x 1200 punktów
Regulacja ekspozycji: automatyczna
Regulacja balansu bieli: automatyczna
Mikrofon: nie
Pole widzenia: 63 stopnie +-5%
Zakres ostrości: od 7 cm do nieskończoności
Interfejs: USB 2.0
Zasilanie: z portu USB
Gwarancja: 2 lata
Wymiary: 80 x 60mm

Creative Live! Cam Optia AF

POWER 7	+ jakość obrazu • wykonanie • dołączone oprogramowanie • autofokus
DODATKI 3	− ześlizgujący się pałąk • dość wysoka cena • brak mikrofonu
ECO 6	

MIEJSCE ZABAWY ZAWODOWCÓW

Playseats Evolution

Cena: około 1500 zł | Playseats | www.playseats.com

FANI samochodówek lekko nie mają. Na klawiaturze gra się zazwyczaj tak sobie, na padzie lepiej, ale ciągle nie tak dobrze jak na kierownicach. Te niestety są nierówne, a gdy chce się mieć najlepszą, trzeba wysupłać aż 1000 zł. Ale czy to koniec wydatków?

Wszystko zależy oczywiście od zasobności portfela (i stopnia uzależnienia). **Jeśli zależy wam na jak największym zbliżeniu się do rzeczywistości, na pewno docenicie siedzisko Evolution.** Swoje kosztuje, do tego wysyłane jest w dość małej (choć ciężkiej) paczce, co oznacza, że trzeba spędzić prawie godzinę na zabawie w mechanika, ale efekt końcowy... Dość powiedzieć, że prawie idealnie pasuje do G25 Logitecha. Dzięki umieszczonym w odpowiednich miejscach otworom zarówno pedały, jak i kierownica czy dźwignia zmiany biegów są do szkieletu przykręcane. Oczywiście wszystko, co jest do złożenia Evolution potrzebne (i ewentualnie połączenia go z G25, choć jeśli macie inną kierownicę, nie powinniście mieć problemów z jej zamontowaniem, ale połączenia nie będą już tak pewne), znajdziemy w zestawie.

Jedyne, do czego dałoby się przyczepić, to możliwość przesunięcia podstawki na pedały tylko w jedną stronę, przez co w niektórych konfiguracjach trudno jedną nogą obsługiwać i gaz, i hamulec. Ale da się to obejść, a innych zastrzeżeń brak. ■ **All**

Konkrety:

Kolor: czarny fotel, srebrna reszta
Regulacja: wysokość podstawki pod kierownicę, wysunięcie pedałów
Dodatkowo: opcjonalna podstawka pod dźwignię zmiany biegów
Waga: 19,8 kg
Wymiary po złożeniu: 130 x 50 x 98 cm

Alternatywa

REALITOR
Nie ma tak wygodnego fotela ani możliwości przykręcenia kierownicy i pedałów, ale jest sporo tańsza. Do tego to nasza rodzima produkcja, a w nieco droższej wersji można ją przerobić na... ławeczkę do ćwiczeń siłowych!

Cena: 410 zł + 50 zł za przystawkę pod dźwignię zmiany biegów
www.activer.com.pl

Playseats Evolution

POWER 8	+ dość wygodny fotel • duży zakres regulacji • idealnie pasuje do G25
DODATKI 7	− trochę niewygodne rozmieszczenie pedałów
ECO 5	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

>>> Kształt mikromydełka lub pięknie wyszlifowanego kamienia.

JAK WYSZLIFOWANY ONYKS...

Creative Zen Stone

Cena: około 130 zł | Producent: Creative Labs | pl.europe.creative.com

Creative od lat produkuje odtwarzacze MP3. Mieliśmy okazję testować i przedstawiać na łamach CDA urządzenia zarówno drogie, jak i najtańsze. Te ostatnie – mimo znośnej ceny – nie prezentowały najczęściej dobrej jakości wykonania.

Creative Zen Stone to próba stworzenia urządzenia taniego, ale odtwarzającego muzykę na dobrym poziomie i nienagannego stylistycznie. To ostatnie udało się niemal perfekcyjnie: całość jest niezwykle mała, przypomina wyszlifowany kawałek onyksu, w którym artysta wyrzeźbił przyciski sterujące oraz umieścił port mini USB. Błyszcząca powierzchnia jest niezwykle efektowna, choć niestety widać na niej odciski palców.

Urządzenie po podłączeniu do komputera zachowuje się jak przenośny klucz USB, dzięki czemu wgrywanie muzyki i innych danych jest niezwykle proste. Mankamentem może się wydawać brak jakiegokolwiek wyświetlacza, ale funkcja przeskakiwania katalogów sprawdza się całkiem nieźle, choć pod warunkiem, że orientujemy się w kolejności piosenek oraz katalogów, w których się znajdują.

Inżynierowie Creative'a umiejętnie połączyli dość dobre parametry dźwiękowe z przeciętnymi słuchawkami (odtwarzają dźwięki słabiej niż te, jakie dołączono do Zen V Plus), wbudowanym akumulatorem ładowanym przez USB (do 10 godzin ciągłej pracy) oraz niebanalnym wyglądem. Za tę cenę – myślę, że warto. ■ **MACIEJ LEWCZUK**

Konkrety:

Wymiary: 53,7 x 35,3 x 12,8 mm
Waga: 18,5 g
Akumulator: wbudowany litowo-jonowy (do 10 godzin odtwarzania)
Obsługiwane formaty: MP3 (do 320 Kbps), WMA (do 320 Kbps), WMA z DRM 9
Odstęp sygnału od szumu: do 90 dB
Separacja kanałów: do 65 dB
Pasmo przenoszenia: 20 Hz–20 kHz
Zniekształcenia harmoniczne <0,1%
Gniazda: słuchawkowe (mini jack 3,5 mm), port USB 2.0 (mini B)
Słuchawki: 20 Hz–20 KHz, 32 ohmy
Dodatkowe: dołączony krótki przewód USB

>>> Odtwarzacz dostępny jest nie tylko w czarnym kolorze.

Creative Zen Stone

POWER 6	+ niebanalny wygląd i niewielkie gabaryty • jakość odtwarzanego dźwięku • system nawigacji
DODATKI 0	− konieczność zapamiętania kolejności katalogów • słabe jak na Creative'a słuchawki • ładowanie tylko poprzez USB (nie można w tym czasie odtwarzać muzyki)
ECO 8	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

SPEED LINK

Sie ma sie gra!

4IN1 POWER FEEDBACK RACING WHEEL

- kompatybilna z PC/PS2 /XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250°

SL-6535-TRD STRIKE²

- Force Vibration
- funkcja makro
- dwa mini joysticki
- przyciski turbo i clear

MEDUSA 5.1 PROGAMER HEADSET

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- pokrowiec na LAN PARTY
- kontroler dźwięku na kablu

Marka SPEED-LINK jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, XBox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.
SPEED-LINK w Niemczech i Europie Zachodniej obecny jest już od 30 lat. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno milionów zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.
Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor SPEED-LINK na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, SPEED-LINK będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty SPEED-LINK w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION® Wyłączny importer, ul. Szyszkowa 35/37, 02-285 Warszawa

ICY BOX IB-266STUSD-B, ICY BOX IB-351 SERIES, ICY BOX IB-351U SERIES, MEDIA-TECH OTB MT5073, MEDIATECH ULTRA SLIM MT5070

ICY BOX IB-266STUSD-B, ICY BOX IB-351 SERIES, ICY BOX IB-351U SERIES, MEDIA-TECH OTB MT5073, MEDIATECH ULTRA SLIM MT5070

Mobilne obudowy HDD

DYSKI TWARDE zamknięte w obudowach zewnętrznych nadają się znacznie lepiej do przenoszenia plików między komputerami niż płyty CD lub DVD.

W przypadku testowanych egzemplarzy wszystkie obudowy na 3,5-calowe dyski miały zewnętrzny zasilacz. Media-Tech OTB MT5073 charakteryzuje się zwartą, głównie metalową obudową. Przedni i tylny panel został wykonany z gustownego czarnego plastiku. Wyposażono go w przyciski włączania i OTB, czyli szybkiego kopiowania danych z komputera, do którego został podłączony (opcja dostępna po instalacji dołączonego oprogramowania). Praca urządzenia sygnalizowana jest migotaniem i wielokolorowym podświetleniem umieszczonym na przednim panelu, co po dłuższej chwili staje się irytujące. Ciekawym pomysłem jest mechanizm automatycznego wyłączenia dysku w chwili odłączenia od komputera lub zamknięcia systemu operacyjnego.

Obudowy Icy Box prezentują się znacznie bardziej okazale od konkurenta. Boczne ścianki wykonane z drobnej siatki ułatwiają odprowadzanie ciepła z wnętrza obudowy, a przy okazji wyglądają bardzo gustownie. Zastosowanie sporych rozmiarów śrub do skręcenia obudowy nadało jej niepowtarzalny wygląd. W przednim panelu zainstalowano jedynie dwie diody informujące o włączeniu zasilania oraz trybie pracy urządzenia.

W odróżnieniu od dużych braci, obudowy na dyski 2,5-calowe nie wymagają stosowania dodatkowego zasilania. Producent Icy Boxa jednak przewidział taką możliwość, choć w komplecie zamiast zasilacza dołączył specjalny przewód DC-USB. Natomiast w zestawie Media-Techa znajdziemy specjalny przewód połączeniowy, który ma rozdwojoną końcówkę USB. Takie zabiegi są niezbędne w przypadku podłączenia do komputera przenośnego, w którym nie zawsze uzyskane na porcie napięcie pozwoli na rozruch dysku. Zestaw Icy Box dodatkowo został wyposażony w specjalną szufladę, przeznaczoną do montażu w komputerze stacjonarnym. Wystarczy wsunąć w nią obudowę z dyskiem twardym, a już po chwili jest rozpoznany przez system jako dysk wpięty przez SATA.

Test wykonany specjalnym programem wykazał jedynie niewielkie różnice w szybkości przesyłania danych. Odczuwalny spadek transferu został zaobserwowany w przypadku dysków do laptopów, ale należy brać pod uwagę znacznie mniejszą szybkość obrotową ich talerzy. **Nieco dziwne zachowanie uzyskaliśmy przy testowaniu dysku w obudowie Media-Tech OTB MT5073, której transfer po podłączeniu do HUB-a USB spadał czasami do poziomu 600-800 bajtów na sekundę.** Efekt ten nie został odnotowany w przypadku bezpośredniego podłączenia z komputerem.

Podsumowując, sprawdzone egzemplarze pozwalają na uzyskanie bardzo zbliżonych wyników, niezależnie od zastosowanego wewnątrz podłączenia IDE lub SATA. **Kupującemu pozostaje jedynie wybór obudowy ze względu na wygląd**, a – jak się okazuje – pozostałe parametry są drugorzędne. ■Dan

Nazwa	ICY Box IB-266StUSD-B	ICY Box IB-351 Series	ICY Box IB-351U Series	Media-Tech OTB MT5073	MediaTech Ultra Slim MT5070
Cena	105 zł	89 zł	135 zł	79,99 zł	29,99 zł
Dostarczył	Incom SA www.incom.pl	Incom SA www.incom.pl	Incom SA www.incom.pl	Media-Tech www.media-tech.eu	Media-Tech www.media-tech.eu
Wymiary mm	135 x 82	220 x 127	220 x 127	192 x 119	124 x 75
Typ dysku	2,5	3,5	3,5	3,5	2,5
Złącze wew.	SATA	SATA	IDE	IDE	IDE
Zasilacz zew.	Tak – przez DC-USB	Tak	Tak	Tak	Brak
Złącza zew.	MiniUSB / SATA	USB / SATA	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Instrukcja	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Przewody	Tak	Tak	Tak	Tak	Tak
Stopka	Nie	Tak	Tak	Tak	Nie
Futerał	Tak	Nie	Nie	Nie	Tak
Kleszeń dokująca	Tak	Nie	Nie	Nie	Nie
Plusy	jakość wykonania • stacja dokująca • możliwość podpięcia zasilacza	jakość wykonania • zestaw dodatków • wyprowadzenie złącza SATA	jakość wykonania • zestaw dodatków • łatwy montaż	automatyczne wyłączanie • funkcja OTB	supercena • solidna obudowa • niewielkie wymiary
Minusy	brak zasilacza w zestawie • wysoka cena	gruby przewód zasilacza • krótki przewód połączeniowy	gruby przewód zasilacza • krótki przewód połączeniowy	krótki przewód zasilacza • wielokolorowa informacja o stanie pracy	duże złącze USB • w zestawie tylko przewód USB z rozgałęźnikiem
Power	8	7	6	7	5
Dodatki	5	4	4	3	2
ECO	7	7	6	6	7

NIE TYLKO DO PISANIA

Microsoft Reclusa

Cena: 249 zł | Producent: Microsoft Corp. | www.microsoft.com

JUŻ kilku producentów przekonało się, że wyprodukowanie dobrej klawiatury dla graczy nie jest łatwym zadaniem. Tym razem do boju ruszył Microsoft.

Na pierwszy rzut oka można odnieść wrażenie, że patrzymy na zwykłą, multimedialną klawiaturę z niebieskim podświetleniem. Po obu stronach umieszczone zostały dodatkowe przyciski, których naciśnięcie powoduje uruchomienie zdefiniowanych funkcji, np. otwarcie poczty. Nad nimi znajdują się programowalne pokrętła Jog Dial, które można obracać o 360 stopni.

W zestawie znajdziemy wygodną, miękką podkładkę pod nadgarstki, lecz niezbyt pochlebnie można się wypowiedzieć o sposobie jej mocowania – często wyskakuje z zatrzasków. Klawisze działają lekko i cicho, są wysokie i mają duży skok, lecz przede wszystkim są czułe – co nie jest bez znaczenia w szybkich FPS-ach. Być może jest to jedynie autosugestia i wpływ marketingu firmy, ale już dawno kilkugodzinna rozgrywka nie sprawiła mi tyle przyjemności i to bez efektów ubocznych w postaci bólu palców. Na plusa zasługuje dołączone do zestawu oprogramowanie, które pozwala na definiowanie przez użytkownika kilku profili sposobu działania klawiszy dodatkowych.

Pozytywne wrażenia z gry oraz dobrej jakości wykonanie mogą skłaniać do zakupu urządzenia. Pozostaje jedynie kwestia ceny... ■Dan

Rzeczywisty wymiar

Konkrety:

Klawisze: wysokie, o dużym skoku
Mechanizm: cichy
Liczby klawiszy: 104 klawisze
Dodatkowe: 2 pokrętła Jog Dial
Klawisze dodatkowe: 10
Złącze klawiatury: USB
Długość przewodu: 1,5 m

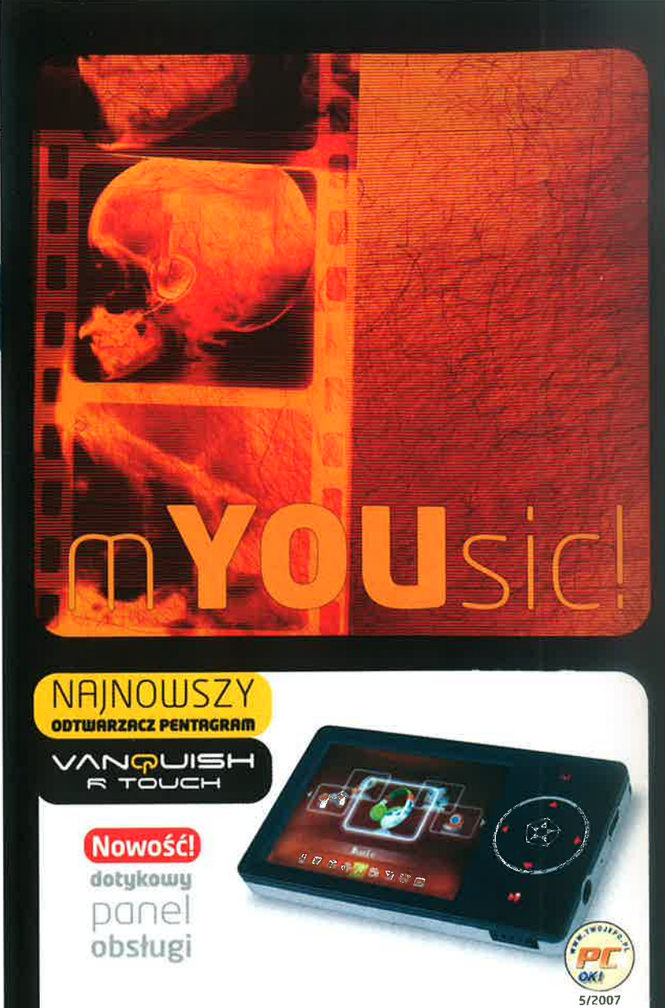
Microsoft Reclusa

POWER 7 | DODATKI 2 | ECO 6

➕ standardowe rozmieszczenie klawiszy • cicha i pewna praca • możliwość tworzenia profili

➖ kiepskie mocowanie podkładki pod nadgarstki • górny panel podatny na zarysowania

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



ZOTAC GEFORCE 8800GTX AMP! EDITION

>>> Nie dajcie się zwieść niepozornemu wyglądowi – to jeden z najciekawszych GTX-ów na rynku!

ULTRA DLA KAŻDEGO

Zotac GeForce 8800GTX AMP! Edition

Cena: 1950 zł | Pronox | www.pronox.pl | **www.zotac.com**

KARTY bazujące na chipie GeForce 8800GTX to obecnie czołówka, jeśli chodzi o wydajność. Szybsze są już tylko 8800 Ultra, ale w takiej cenie, że lepiej o niej nawet nie pisać. Co byście jednak powiedzieli na kartę niewiele im ustępującą, a do tego tańszą niż większość GTX-ów?

Brzmi rewelacyjnie, prawda? W dodatku nie jest to wcale pusty slogan reklamowy. Za całym tym zamieszaniem stoi Zotac, która to nazwa... właśnie, wcale za wiele nikomu nie mówi. Ale bez obaw – choć marka została wprowadzona na rynek niedawno, należy do grupy PCPartner. A to właśnie oni odpowiadali między innymi za słynne Sapphire, które powszechnie uważa się za jedne z najlepszych kart z chipami ATI. Teraz, przez taką sobie pozycję AMD/ATI na rynku, postanowili zagrać na dwa fronty, a w pierwszym rzucie ataku na „stary układ" znalazła się między innymi opisywana tutaj 8800GTX AMP! Edition.

AMP! oznacza, że karta została firmowo podkręcona. I to wcale nie symbolicznie – **rdzeń zamiast z częstotliwością 575 puszczono na 630 MHz, zaś pamięć przyspieszono z 1800 do 2000 MHz**. Jeśli chodzi o rdzeń, jest nawet lepiej niż w Ultrze (oficjalnie 612 MHz, choć niektóre firmy mają w ofercie modele o szybszym taktowaniu rdzenia – 650 MHz), pamięć jest jednak wolniejsza niż w najszybszym modelu Nvidii (w której chodzi na 2160 MHz).

Dzięki szybszym niż w zwykłych GTX-ach zegarom, AMP! jest lepsza nie tylko od nich, ale w niektórych przypadkach nawet od Ultry, która w dodatku była zamontowana w komputerze o szybszym procesorze (Power VI O/C – wyniki w nawiasach)! A choć podobne rezultaty można zazwyczaj osiągnąć, samemu bawiąc się w overclocking, tutaj załatwił to za nas producent – i daje na to gwarancję. W dodatku sugerowana cena karty dla użytkownika wynosi obecnie jedynie 1950 złotych. A to oznacza, że **Zotac 8800GTX AMP! Edition jest jednym z najtańszych GTX-ów dostępnych na rynku!**

Rzeczywisty wymiar

224 mm

Konkrety:

Chipset graficzny: GeForce 8800GTX
Pamięć: 768 MB
Typ zastosowanej pamięci: DDR 3
Taktowanie rdzenia: 630 MHz
Taktowanie pamięci: 2000 MHz
Zawartość pudełka: karta, przejściówki DVI D-Sub (x2), przejściówki do zasilania, kable wideo (Component, Composite, S-Video)

No dobrze, ale gdzieś pewnie jakiś kruczek jest... Prawdę powiedziawszy, nie bardzo jest się do czego przyczepić (oczywiście poza wciąż niedostępną dla wielu ceną). Karta wygląda tak samo jak inne GTX-y. Fakt, producent daje na nią dwa lata gwarancji (inni oferują nawet dożywotnią), ale większości osób w zupełności to wystarczy. Jedyna większa różnica dotyczy zawartości pudełka. Poza kartą znajdują się w nim tylko rzeczy niezbędne (przejściówki i kable wideo oraz płyta ze sterownikami). Brakuje kolorowych książeczek i pełnych wersji gier, ale dzięki temu można było obniżyć cenę. I super, bo zazwyczaj gry dodawane do kart i tak do najnowszych nie należą, a zamiast płacić za coś, co i tak już mam, wolę zaoszczędzone pieniądze wydać na to, co mi się naprawdę przyda.

Bardzo dobra wydajność (w ramce znajdziecie wyniki w formacie znanym z Konfiguratora) i rewelacyjna cena sprawiają, że **Zotac 8800GTX AMP! Edition to obecnie najlepszy wybór, jeśli szukacie szybkiej karty z 8800GTX na pokładzie**. A tak na marginesie – może jeszcze jakaś duża firma zechce wejść na rynek, co jeszcze bardziej obniży ceny? ■ All

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	11567 (12086)
SM 2.0:	5361 (5547)
HDR/SM 3.0:	5294 (5519)
CPU:	2651 (2818)

Company of Heroes

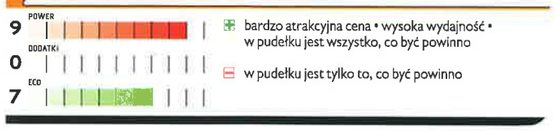
Niskie detale:	
800 x 600:	342 (335)
1280 x 1024:	340 (320)
1600 x 1200:	331 (313)
Wysokie detale:	
800 x 600:	205 (191)
1280 x 1024:	162 (161)
1600 x 1200:	131 (134)

Call of Duty 2

Niskie detale:	
800 x 600:	104 (108)
1280 x 1024:	102 (98)
1600 x 1200:	85 (83)
Wysokie detale:	
800 x 600:	88 (83)
1280 x 1024:	67 (65)
1600 x 1200:	57 (56)

komputer testowy:
Procesor: Core2 Duo E4300 @ 3,0 GHz
Pamięć: GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz
Płyta główna: Asus P5B Deluxe
Zasilacz: Chieftec 500 W (CFT-500A-12S)
Obudowa: Chieftec BG-02B-B-B

Zotac GeForce 8800GTX AMP! Edition



bardzo atrakcyjna cena • wysoka wydajność • w pudełku jest wszystko, co być powinno

w pudełku jest tylko to, co być powinno

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Premiera na Silverstone

Allor | Komputer dla fanów Kubicy

Pierwsze informacje o komputerze przygotowanym specjalnie dla fanów F1 przez firmy Intel (będącą Official Corporate Partner of BMW Sauber F1 Team, w którym jeździ Kubica) i Komputronik pojawiły się w Dzień Dziecka. Na prezentację finalnej wersji trzeba było jeszcze trochę poczekać, ale za to miała miejsce w najlepszym z możliwych miejsc – na brytyjskim torze Silverstone!

Wcześniej była to baza alianckich bombowców podczas drugiej wojny światowej. Co jednak znacznie ważniejsze, to również kolebka brytyjskich sportów motorowych, tam także rozegrano pierwsze zawody cyklu Grand Prix. Ale to już historia. Dla nas znacznie ważniejsze były ostatnie testy, bo właśnie wśród ryku prawdziwych bolidów pokazano przybyłym tam na zaproszenie Intela dziennikarzom pierwszy ze 100 komputerów Ultimate Racing PC.

To ma być bestia?

Na pierwszy rzut oka konfiguracja wydaje się... dość dziwna. Bardzo mocny procesor, dobra karta dźwiękowa i dwie karty w SLI robią wrażenie, ale po bliższym kontakcie okazuje się, że 8800GTS wcale do demonów prędkości nie należy. Do tego 2 GB RAM-u, co jest w zupełności wystarczające, ale wielkiego wrażenia też nie robi; podobnie jak pojemność dysku twardego. O co zatem w tym Ultimate chodzi, skoro to nie aż taka szybka maszyna?

Kluczem jest słowo „optymalizacja". Nie jest to sprzęt najszybszy z możliwych, ale – przynajmniej teoretycznie – oferujący bardzo dobry stosunek jakości do ceny, a do tego uzupełniony o materiały przygotowane specjalnie z myślą o fanach F1. Te to gra rFactor z czasami wykręconymi przez Roberta Kubicę, nawiązująca do F1 tapeta, kursory i dźwięki, a także filmowy wygaszacz ekranu przygotowany w HDTV. Nie można również zapomnieć o bardzo fajnej obudowie oraz dbałości o uszy graczy – maszyna jest bowiem, jak na zawartość pudła, bardzo cicha.

>>> Ultimate Racing PC ma bardzo fajną, podświetlaną obudowę.

>>> Za tło dźwiękowe robili kierowcy testujący bolidy F1.

>>> Oficjalna prezentacja – kierownica i fotel nie wchodzą niestety w skład zestawu.

Ostatnim elementem układanki są certyfikaty autentyczności oraz limitowana długość serii – komputer zostanie wyprodukowany w liczbie 100 sztuk, w dodatku część z nich trafi jako nagrody na różnego rodzaju aukcje i imprezy. Na przykład ten, który widzieliśmy z numerem 001, po prezentacji leciał do Roberta Kubicy.

Gra warta świeczki?

Jeśli spojrzeć na Ultimate Racing PC **z punktu widzenia zwykłego gracza, to – mimo całkiem niezłej ceny (6999 zł) – nie jest to wcale sprzęt aż tak wyjątkowy**. Dysponując tą kwotą można kupić wcale nie gorszy komputer nielimitowany. Oszczędzić da się choćby na systemie operacyjnym, zresztą Vista do gier wcale taka dobra nie jest. Jednak w takim przypadku pozbawiamy się całkiem fajnych materiałów dodatkowych oraz poczucia, że należymy do elitarnego grona fanów F1.

Czy warto za to dopłacić? Na to pytanie każdy musi sobie odpowiedzieć sam, ale czasu na zastanowienie się za wiele nie ma – w końcu jest to wersja limitowana... |CDA|

Co ty wiesz o ryku silników!

Bolidy F1 są bardzo szybkie. I bardzo, bardzo głośne. Jeśli chciałbyś doświadczyć tego w domu, uruchom dowolną grę z F1, a następnie zwiększaj poziom dźwięku aż do momentu, w którym nie będziesz w stanie usłyszeć krzyku. Swojego krzyku. Tak głośno jest w boksach w czasie przejazdu bolidów przez prostą startową, nie dziwi więc, że kto tylko mógł, wkładał w uszy zatyczki. Za wiele to wprawdzie nie pomagało – i tak czuło się dźwięk całym ciałem – ale przynajmniej zmniejszało ból uszu na tyle, że można było się rozkoszować jego pięknem. Bo co by nie mówić, właśnie dźwięk był w tym wszystkim najlepszy i najbardziej odbiegający od tego, czego można doświadczyć w domu (o przeciążeniach nie piszę, bo tego niestety odczuć nie mogłem).

Ultimate Racing PC

http://ultimateracingpc.komputronik.pl/

Procesor: Intel Core2 Q6600 QuadCore 2.40 GHz (8 MB cache)
Went'lator: Zalman CNPS 7500-Cu LED
Płyta główna: Asus P5N32-E nVidia nForce 680i SLI
Pamięć RAM: Kingston HyperX DDR2 2x 1 GB 800 MHz CL5
Karta graficzna: 2x GeForce 8800 GTS 320 MB TV & 2x DVI
Karta muzyczna: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer
Dysk twardy: 320 GB, 16 MB cache, Serial ATA II
Napęd optyczny: LG SuperMulti DVD+/-RW
Obudowa: NZXT Apollo Blue
Zasilacz: Be-quiet Straight Power BQT E5-600 W; Windows VISTA Ultimate PL
Dodatki:
– tapeta, ikony i dźwięki z F1 w roli głównej
– gadżety (czyli programiki działające w ramach bocznego paska w Viście) z informacjami o F1
– gra rFactor z czasami wykręconymi przez Kubicę
– numerowany certyfikat autentyczności
Cena: 6999 zł

KONFIGURATOR

Witamy w poradniku przygotowanym razem z jednym z największych sklepów internetowych w Polsce. W tym odcinku testujemy między innymi zestaw O/C z dwoma kartami w SLI oraz komputer Allora. Uwaga: podajemy ceny samych komputerów – bez myszek, klawiatur, Windows czy monitorów, ale wyszliśmy z założenia, że to większość graczy już ma.

Allor | Komputery dla gracza

Jak i czym testowaliśmy?

Na każdym komputerze zainstalowany został Windows XP Professional SP2 z łatkami krytycznymi i sterownikami w najnowszych wersjach. Testy przeprowadziliśmy za pomocą 3DMark 2006 (test standardowy), Call of Duty 2 (demo z lądowania w Normandii) oraz Company of Heroes (wbudowany benchmark).

KUPON RABATOWY

Zamów komputer w jednej z proponowanych przez nas konfiguracji w sieci sklepów Komputronik, by otrzymać 3% rabatu na jego zakup. Do otrzymania rabatu uprawnia aktualne wydanie CD-Action; zamawiając w sklepie internetowym przy logowaniu się podaj hasło **CDAction**.

3%

Poniżej prezentujemy najszybsze komputery w każdej z trzech kategorii (kryterium to liczba punktów w teście 3DMark 06). Uwaga: podajemy ceny aktualne w chwili testowania. W przypadku starszych konfiguracji aktualna cena może być sporo niższa, ale w niektórych przypadkach mogą się pojawić problemy z dostępnością niektórych komponentów.

Najlepsze w 3DMarku 06	Zestaw	Procesor	Pamięć	Karta graficzna	Płyta główna	Cena	3DMark 06	3D/Cena
	Eco VII	AMD Athlon 64 X2 3600+	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz x2	Gigabyte GeForce 8600 GT 256 MB	Abit KN9	1597	4253	266,31
	Gamer VI O/C	Intel Core2 Duo E4400 @ 3,0 GHz	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	Asus Radeon 2900XT 512 MB	Asus P5B Deluxe	3961	10 559	266,57
	Supreme VII O/C	Intel Core2 Duo E4300 @ 3,0 GHz	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	Gainward GeForce 8800 GTS 640 MB x2	Asus P5B Deluxe	5183	12 086	233,19

Zestaw Geo-PC CD-Action Eco VII

Płyta główna	Abit KN9	273 zł
Procesor	AMD Athlon 64 X2 3600+ BOX (Socket AM2, 65 W)	242 zł
Pamięć	GoodRam DDR2 512 MB 667 MHz CL5 x2	138 zł
Dysk twardy	Seagate 160 GB Barracuda 7200.9 (8 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	200 zł
Karta graficzna	GeForce 8600 GT Gigabyte 256 MB HDTV & DVI	479 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	103 zł
Obudowa	B12 czarna 350 W	162 zł
Zasilacz	Feel 350 z obudową	
Cena całości		1597 zł

Dlaczego?

Najnowsze Eco VII to prawie ta sama konfiguracja co w zeszłym miesiącu. „Prawie" robi jednak dużą różnicę, bo zamiast niezbyt udanej (z punktu widzenia gracza) karty 8500GT zastosowaliśmy nieznacznie droższą 8600GT. Czy było warto? Wyniki mówią same za siebie – Eco VII jest prawie dwukrotnie szybszy, choć kosztuje tylko 150 złotych więcej! Do tego jest to również najszybszy zestaw Eco, jaki testowaliśmy, mimo iż cenowo plasuje się na dole stawki.

Alternatywy

Jeśli chcecie mieć tani komputer zgodny z DX10, nie macie wielkiego wyboru. Można wprawdzie zrezygnować z dwurdzeniowego procesora, ale wyniki będą gorsze (po szczegóły odsyłam do testów Eco V V2, w których testowaliśmy wersję z procesorem Pentium IV). Jeśli natomiast nie zależy wam na obsłudze DX10, możecie zamiast 8600GT zamontować 7900GS (wyników szukajcie pod hasłem Gamer II). Natomiast jeśli jesteście fanami ATI, to całkiem niezłą alternatywą będzie Radeon X1950, który testowaliśmy w Gamerze III. Co ciekawe, obie te konfiguracje były o niemal 1000 złotych droższe, ale tak to już z akcesoriami komputerowymi jest, dlatego też najlepiej dokonywać zakupów dopiero wtedy, gdy są naprawdę niezbędne – wymiana sprzętu na zapas to tylko pchanie się w niepotrzebne koszty.

Dla kogo?

Dla osób, które potrzebują komputera zgodnego z DX10, na którym w dodatku da się pograć w nowe tytuły przy całkiem niezłych ustawieniach jakości grafiki.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	4253 (2714)
SM 2.0:	1851 (1081)
HDR/SM 3.0:	1628 (994)
CPU:	1511 (1475)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	150 (146)
1280 x 1024:	137 (88)
1600 x 1200:	115 (58)
Wysokie detale:	
800 x 600:	61 (35)
1280 x 1024:	40 (20)
1600 x 1200:	27 (15)

Call of Duty 2

Niskie detale:	
800 x 600:	44 (43)
1280 x 1024:	35 (24)
1600 x 1200:	28 (17)
Wysokie detale:	
800 x 600:	35 (29)
1280 x 1024:	21 (14)
1600 x 1200:	14 (10)

Zestaw Sensilo CD-Action Gamer VII O/C

Płyta główna	Asus P5B Intel P965	387 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E4300 1,8 GHz (S775) BOX	464 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x 1GB DDR2 800 MHz	442 zł
Dysk twardy	Seagate 200 GB Barracuda 7200.10 (8 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	230 zł
Karta graficzna	Gainward Bliss GeForce 8800 GTS 320 MB TV & 2x DVI (PCI-e)	1099 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	103 zł
Obudowa	Chieftec BG-02BBSL	169 zł
Zasilacz	Chieftec 400 W (GPS-400AA-101A)	178 zł
Cena całości		3072 zł

Dlaczego?

Po drogim (choć – jeśli patrzeć na uzyskane wyniki – całkiem udanym) eksperymencie z Radeonem X2900XT wracamy w średnim zestawie do karty Nvidii. Recepta na Gamera VII była bardzo podobna jak w przypadku najnowszego Eco – zamieniamy kartę graficzną na lepszą. W tym przypadku 8600GTS został zastąpiony przez 8800GTS 320 MB. Reszta komponentów pozostała niemal niezmieniona, jedynie dysk twardy ma nieco większą pojemność (ceny cały czas idą w dół, szkoda byłoby tego nie wykorzystać). Podobnie jak w przypadku Eco, uzyskaliśmy dzięki tym zabiegom niemal dwukrotne zwiększenie wydajności, choć w CoD2 już tak dobrze nie jest – w maksymalnej jakości gra wykorzystuje więcej niż 320 MB pamięci i to jej ilość stanowi wąskie gardło.

Alternatywy

Można kupić jedynie 1 GB RAM, choć w przypadku bardziej wymagających gier (koronnym przykładem może być choćby Gothic 3, World of Warcraft czy S.T.A.L.K.E.R.) nie jest to posunięcie dobre. Wymiana na słabszą kartę graficzną nie ma większego sensu, można za to zmienić procesor na AMD – wyjdzie wtedy Gamer IV – nieco wolniejszy, ale i tańszy.

Dla kogo?

Jest to na chwilę obecną bardzo dobra konfiguracja środka. Pozwala komfortowo grać w nowe gry, a do tego kosztuje całkiem rozsądne pieniądze. Jeśli jednak macie w planach kupno jakiegoś większego monitora (np. panoramy 20 cali z rozdzielczością natywną 1680 x 1050), radziłbym się zastanowić nad nieco droższą 8800GTS 640 MB.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	7642 (5306)
SM 2.0:	3601 (2360)
HDR/SM 3.0:	3628 (2071)
CPU:	1631 (1714)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	216 (193)
1280 x 1024:	211 (171)
1600 x 1200:	209 (132)
Wysokie detale:	
800 x 600:	124 (79)
1280 x 1024:	91 (48)
1600 x 1200:	74 (36)

Call of Duty 2

Niskie detale:	
800 x 600:	73 (57)
1280 x 1024:	73 (43)
1600 x 1200:	62 (33)
Wysokie detale:	
800 x 600:	56 (45)
1280 x 1024:	32 (32)
1600 x 1200:	24 (24)

Zestaw Sensilo CD-Action Power VII O/C

Płyta główna	Asus P5N-E SLI Nvidia nForce 650i SLI	425 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E4300 1,8 GHz (S775) BOX @ 3,0 GHz	464 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	442 zł
Dysk twardy	Seagate 320 GB Barracuda 7200.10 (16 MB, Serial ATA II, zapis prostopadły)	307 zł
Karta graficzna	Gainward Bliss GeForce 8800 GTS 640 MB TV & 2x DVI (PCI-e) x2	2998 zł
Napęd optyczny	Lite-ON Super AllWrite DVD+/-RW LH-20A1P bulk black	103 zł
Obudowa	Chieftec BG-028-B-B – bez zasilacza	171 zł
Zasilacz	Chieftec (CFT-620A-12S) 620 W	357 zł
Cena całości		5267 zł

Dlaczego?

Po testowanej w ostatnim numerze Ultrze przyszedł czas na pierwszy w historii Konfiguratora komputer z dwoma kartami w SLI. W porównaniu do poprzednich zestawów O/C zmieniliśmy płytę główną na jeden z najlepszych modeli opartych o bardzo udany układ nForce 650i SLI, musieliśmy także dobrać mocniejszy zasilacz. Reszta pozostała bez zmian. Wynik? Otrzymaliśmy najszybszy komputer (w nawiasach wyniki zestawu Power V2 O/C z Ultrą na pokładzie) spośród wszystkich, jakie do tej pory w Konfiguratorze testowaliśmy! Warto jednak pamiętać, że większe różnice pojawiają się dopiero w wyższych rozdzielczościach. Do tego dwa GTS-y kosztują obecnie drożej niż Ultra, a warto pamiętać, że nie we wszystkich grach SLI działa równie dobrze, zaś posiadacze Visty nadal jeszcze nie doczekali się działających sterowników...

Alternatywy

Można wybrać zamiast 8800GTS 640 MB wersję 320 MB, co postaramy się przetestować w przyszłym numerze (w niższych rozdzielczościach będzie równie dobrze, a w wyższych... to właśnie chcemy samemu sprawdzić), lub też pozostać przy pojedynczej, ale szybszej karcie 3D. W końcu zawsze potem można dołożyć drugą, prawda?

Jak podkręciliśmy

Jedyne, co zrobiliśmy, to zwiększyliśmy częstotliwość szyny z 200 MHz do 333 MHz.

Dla kogo?

Dla fanów komputerów z dwoma kartami graficznymi – choć jeśli musisz mieć absolutnie najszybszy komputer, zamiast 8800GTS lepiej zastosować 8800GTX...

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	12246 (12086)
SM 2.0:	5695 (5547)
HDR/SM 3.0:	6002 (5519)
CPU:	2551 (2818)

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	302 (335)
1280 x 1024:	301 (320)
1600 x 1200:	303 (313)
Wysokie detale:	
800 x 600:	196 (191)
1280 x 1024:	165 (161)
1600 x 1200:	144 (134)

Call of Duty 2

Niskie detale:	
800 x 600:	90 (108)
1280 x 1024:	92 (98)
1600 x 1200:	84 (83)
Wysokie detale:	
800 x 600:	67 (83)
1280 x 1024:	64 (65)
1600 x 1200:	57 (56)

Komputer Allora

Płyta główna	Asus P5B Deluxe Intel P965	ok. 600 zł
Procesor	Intel Core2 Duo E4300 1,80 GHz (S775) BOX @ 3,2 GHz	ok. 500 zł
Pamięć	GeIL Dual Ultra 2x 1 GB DDR2 800 MHz	ok. 400 zł
Dysk twardy	W sumie trzy Barracudy: 2 x 320 GB i 1x160 GB	ok. 1000 zł
Karta graficzna	MSI GeForce 7800 GT 256MB TV & 2x DVI (PCI-e)	ok. 1200 zł
Napęd optyczny	LITEON SH-16A7S – 16x DVDRW DL, OEM, SATA, czarna	ok. 120 zł
Obudowa	Yesico OpenAir Black	ok. 300 zł
Zasilacz	Zasilacz do obudowy Chieftec 500 W	ok. 350 zł
Dodatkowe	Sound Blaster Audigy 4 Gamer, wentylator na procesor Scythe Ninja Plus, wentylator Arctic Cooling 120 mm do obudowy	ok. 450 zł
Cena całości (w dniu zakupu)		ok. 5000 zł

O co chodzi?

Niedawno kupiony prawie cały komputer oraz resztki (dyski plus karta graficzna) ze starego. Składany samodzielnie, doczekał się wymiany chłodzenia na procesorze oraz dodatkowego wentylatora wywiewającego ciepłe powietrze z obudowy, dzięki czemu nawet w największe upały chodzi bez problemu na 3,2 GHz.

Do czego?

Grania (głównie WoW i TDU), pisania i łażenia po Internecie.

Jak się sprawdza?

W WoW (i wszystkich pracach „biurowych") super, w TDU tak sobie. Co jednak najgorsze, w DiRT mogłem grać tylko w niskiej rozdzielczości... Cóż, karta graficzna swoje lata już ma.

Najbliższe zmiany wg autora?

Wymiana karty graficznej, najpewniej na 8800GTS 640 MB, choć ceny GTX-ów też sukcesywnie spadają...

Co warto zmienić wg Allora?

Jako że autor to Allor, sam ze sobą sprzeczać się nie będę. Chociaż... można byłoby wymienić obudowę na nieco bardziej przyjazną do podkręcania (w tej jest miejsce tylko na 2 wentylatory), ale ta dyskusja to już naprawdę ostry przejaw schizofrenii (po to w końcu kupiłem wentylator Ninja, by do tej obudowy pasował, prawda?).

Smuggler: Jako posiadacz takiej samej obudowy potwierdzam – jeśli myślisz o podkręcaniu komputera, nie jest ona najszczęśliwszym pomysłem. Jeśli jednak nie kombinujesz z overclockingiem, wtedy jest to całkiem dobry wybór.

Wyniki

3DMark2006

Ogólny:	4018
SM 2.0:	1516
HDR/SM 3.0:	1482
CPU:	2714

Company of Heroes

Niskie detale:	
800 x 600:	308
1280 x 1024:	189
1600 x 1200:	135
Wysokie detale:	
800 x 600:	76
1280 x 1024:	43
1600 x 1200:	30

Call of Duty 2

Niskie detale:	
800 x 600:	77
1280 x 1024:	47
1600 x 1200:	36
Wysokie detale:	
800 x 600:	49
1280 x 1024:	31
1600 x 1200:	23

By ułatwić wam kontakt z autorem, uruchomiliśmy specjalny adres mailowy. Wszelkie pytania, propozycje i bomby prosimy wysyłać pod **konfigurator@cdaction.pl**.

Komputronik www.komputronik.pl

Sprzęt dostarczyła firma Komputronik. Podano ceny według stanu z dnia 27.06.2007.

Zawarte tu treści i opinie są prywatnymi poglądami autora tekstu i nie stanowią oficjalnego stanowiska CD-Action w żadnej sprawie.

Procesory – AMD w odwrocie!

Khedron (khedron@op.pl) | Operacja na otwartym procesorze...

Większość z nas podczas składania komputera napotyka na jedną, za to dość drażliwą kwestię – zmieszczenia się w określonym budżecie.

Jeśli, Drogi Czytelniku, jesteś posłem lub członkiem rady nadzorczej jakiejś państwowej spółki, z dzisiejszego artykułu dowiesz się jedynie, ile niewłasnych pieniędzy będziesz musiał wydać na następny komputer. Jeśli pracujesz w MEN, także nie skorzystasz – żyjesz w rzeczywistości równoległej, w której w Europie niepodzielnie rządzą Macintoshe, a to i tak najmniej dziwna z rzeczy, jakie dzieją się wokół ciebie... Wszystkich pozostałych zapraszam do lektury. Pomoże odpowiedzieć na bardzo ważne pytanie – na czym można zaoszczędzić i na jakie podzespoły warto przeznaczyć więcej gotówki?

Jak oszczędzać, by nie stracić?

Obecnie najlepszym wyborem jest zmniejszenie kwoty przeznaczonej na procesor. W komputerze do grania takie oszczędności będą miały minimalny wpływ na wydajność, a przy odrobinie umiejętności użytkownika procesor za 300 zł może przewyższać układ kilkakrotnie droższy.

>>> Kto by pomyślał, że te niepozorne krzemowe płytki potrafią obliczać miliardy operacji na sekundę...

Zacznijmy od początku. W ofercie Intela i AMD pojawiło się ostatnio kilka nowych modeli. O ile ta druga firma skupiła się na zmniejszeniu poboru mocy, pierwsza wprowadziła procesory znacznie tańsze od dotąd oferowanych. Nowym Celeronem nie będziemy sobie zaprzątać głowy z dwóch powodów – po pierwsze, jest to układ jednordzeniowy, a po drugie, jego cena jak na razie jest zdecydowanie zbyt wysoka. To dobre rozwiązanie do komputerów w biurze, ale gry stawiają znacznie większe wymagania.

Powrót Pentiuma

Intel zaskoczył wszystkich powrotem do bardzo źle kojarzonej (za sprawą „czwórki" i jej mutacji) nazwy Pentium. Na szczęście to jedyne, co łączy ten procesor z poprzednikiem. W rzeczywistości **mamy do czynienia z Core 2 Duo, tym odróżniającym się od najtańszych dotąd E4300, że wyposażonym w o połowę mniejszą pamięć cache L2**. W tym procesorze mamy jej 1 MB. Wcześniejsze testy udowodniły, że różnica wydajności pomiędzy wersjami 4 i 2 MB jest niewielka, w dodatku te drugie nieco lepiej poddawały się podkręcaniu. Czy jednak zmniejszenie ilości cache L2 o połowę w stosunku do modeli 2 MB nie okaże się zbyt daleko idącym ograniczeniem wydajności układu?

Otóż wydaje się, że nie. Wbrew obawom, **nowe procesory radzą sobie w grach bardzo dobrze**. Ich słabą stroną jest nie wielkość cache, lecz... unowocześnienia wprowadzone przez Intela. Nowe steppingi procesorów ograniczają ich podatność na podkręcanie. Oczywiście nadal „kręcą się" znakomicie, ale jednak osiągają maksymalnie nieco mniej megaherców od wersji starszych. O ile w Core 2 Duo E4300 granica rozsądku i bezpieczeństwa znajdowała się przy 3 GHz (do tej wartości procesor podkręcał się bez ryzyka uszkodzenia i przegrzania, często nawet bez konieczności podnoszenia napięcia!), to w Pentium Dual Core (oficjalna nazwa nowych procesorów) lepiej się zatrzymać przy 2,8 GHz. Przy tym nie ma znaczenia, czy kupiliśmy wersję E2140 (zegar 1,6 GHz), czy E2160 (1,8 GHz).

Obecna sytuacja to już nie porażka, ale całkowita klęska AMD. W tej chwili Intel dzięki nowym procesorom króluje na rynku.

Jaki z tego wniosek? **Jeśli kupujemy procesor z myślą o podkręcaniu, lepiej zaoszczędzić 40 zł i nabyć tańsza wersję.** Jeżeli jednak ktoś się obawia i nie zamierza tego próbować, może owe cztery dychy dołożyć, uzyskując w zamian nominalnie 200 MHz więcej.

Oprócz wersji procesorów z obciętą pamięcią podręczną, Intel wprowadził także takie modele, w których cache został rozbudowany. Zatem oprócz E6400 i E6300 z cache L2 2 MB, w sklepach mamy teraz także E6420 i E6320 z 4 MB cache L2. Na szczęście nie pociągnęło to za sobą znaczącego wzrostu cen. **Po początkowym zamieszaniu wersje z dwukrotnie większym cache są obecnie droższe od starszych modeli o około 30 zł. Różnica w wydajności pomiędzy nimi jest minimalna lub żadna**, za to nowe wersje, tradycyjnie już, podkręcają się nieco gorzej.

W tym przypadku jednak ma to znaczenie tylko dla fanów ekstremalnego overclockingu. Pozostali nie zauważą różnicy, gdyż zegary rzędu 3–3,2 GHz nadal osiągane są bez problemu.

Markowany atak AMD

Dla porządku warto wspomnieć o nowych procesorach AMD X2 BE-2300/2350/2400. W stosunku do ich starszych odpowiedników charakteryzują się teoretycznie mniejszym o 20 W poborem mocy. Procesory te są raczej ubocznym efektem prac AMD nad nową platformą dla komputerów przenośnych niż rzeczywiście ciekawą ofertą do desktopów. W dodatku podkręcają się jeszcze gorzej niż zwykłe modele.

Nie wszystko wydajne, co drogie

Jak zatem rodzaj zastosowanego procesora wpływa na wydajność komputera w grach? W testach użyłem kilku modeli o bardzo różnych cenach. Pierwszym jest Intel Pentium Dual Core E2140. To najtańszy z dwurdzeniowych procesorów Intela i obecnie kosztuje około 300 zł. Drugi tej samej firmy to Core 2 Duo E6700 za około 1200 zł. Różnica w cenie pomiędzy nimi to 900 zł, które można będzie wykorzystać na inne podzespoły albo coś zupełnie niezwiązanego z komputerami.

Oczywiście testy E2140 przeprowadzone zostały przy jego nominalnych ustawieniach, tj. zegarze 1,6 GHz, oraz wspomnianych wcześniej 2,8 GHz. Ta druga wartość nie wymagała nawet zmiany fabrycznego coolera, choć jeśli chcecie, by komputer pracował przez kilka lat z zamkniętą obudową albo by nie przypominał grilla na działce, lepiej zaopatrzyć go w lepszy, np. AC Freezer 7 Pro.

Z oferty AMD wybrałem Athlona X2 3600+ (1,9 GHz, 250 zł) i Athlona X2 6000+ (3 GHz, 850 zł). Procesory tej firmy od ponad roku nie są w stanie pod żadnym względem (z wyjątkiem ceny) rywalizować z Core 2 Duo Intela. Dotyczy to w największym stopniu podatności na podkręcanie. Niemniej wiele ze słabszych Athlonów X2, szczególnie spośród modeli 3600+, jest w stanie osiągnąć zegar znacznie wyższy od nominalnego. Za bezpieczną dla nich granicę można przyjąć 2,4 GHz. Do niej też podkręciłem procesor w czasie testów.

Benchmarki 3DMark05 i 3DMark06 dość dobrze oddają różnicę pomiędzy kartami graficznymi należącymi do tej samej generacji (obsługującymi analogiczne funkcje graficzne), ale także wpływ zastosowanego w platformie testowej procesora. To ostatnie jednak z pewnym zastrzeżeniem – karta graficzna powinna być bardzo mocno obciążona. W przeciwnym razie procesor będzie miał więcej do powiedzenia.

Jak widzicie na wykresie (na następnej stronie), **wpływ procesora na wydajność w tych benchmarkach jest całkowicie nieproporcjonalny do jego ceny.** W dodatku słabsze z układów, dysponujące dużym zapasem mocy, mogą przy jego wykorzystaniu nawet przegonić nominalnie silniejsze procesory. Dotyczy to przede wszystkim Core 2 Duo. Athlony są selekcjonowane znacznie dokładniej i często sprzedawane z oznaczeniem będącym niemal kresem ich możliwości.

Benchmarki to jednak specyficzne środowisko – syntetyczne, nieoddające złożoności zadań, jakie stawiają przed komputerami współczesne gry. Konieczne jest więc przetestowanie zestawów także w warunkach bojowych, w których będą się musiały sprawdzić na co dzień. (Tak też zrobiliśmy – patrz ramka: Testy.)

Wyważenie

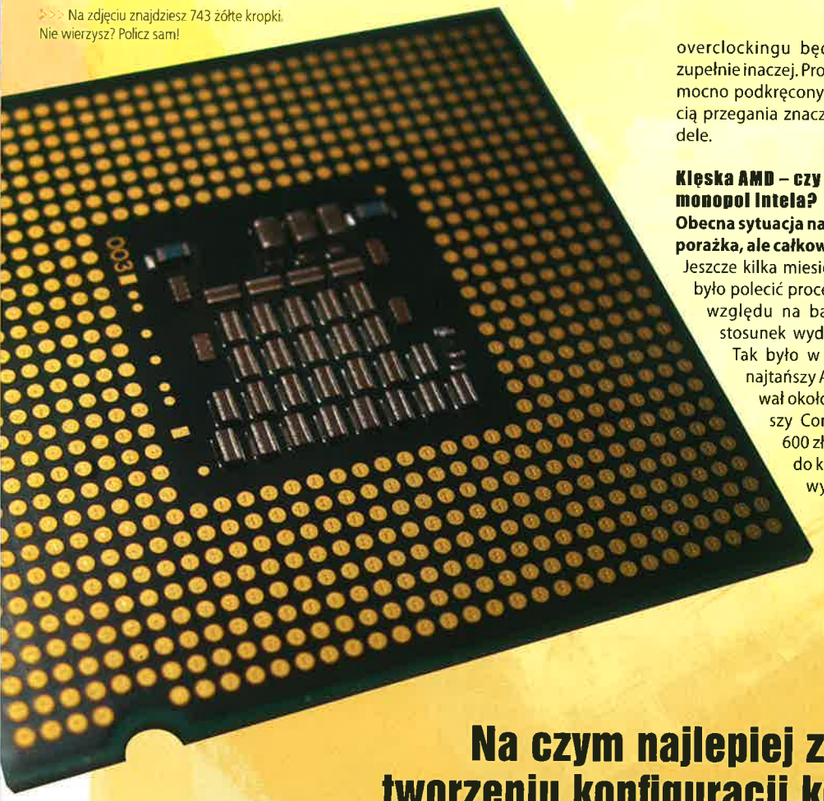
A zatem – jakie procesory brać pod uwagę podczas budowy nowego komputera? Wszystko zależy od sumy, jaką mamy do dyspozycji na cały zestaw. Jeśli konieczne są ograniczenia, powinniśmy wybrać któregoś z najtańszych Core 2 Duo, w tym także Pentium Dual Core. **Wydajność komputera do grania zależy przede wszystkim od karty graficznej.** Nie ma się co zastanawiać nad wyborem – Core 2 Duo E6400 + GeForce 8600 GT czy też Pentium Dual Core E2140 + GeForce 8800 GTS 320 MB. Jeśli tylko użytkownik nie boi się małych zmian w BIOS-ie (za miesiąc w CDA znajdziecie artykuł poświęcony podkręcaniu komputera), będzie z tego drugiego zestawu bardzo zadowolony. E2140 podkręcony do 2800 czy nawet 2666 MHz to bardzo szybki procesor, pozwalający w pełni wykorzystać wydajność nawet najlepszych kart graficznych.

W tym miejscu muszę napisać o jeszcze jednym bardzo ważnym czynniku – **zachowaniu proporcji wydajności procesora do karty graficznej.** Otóż przedstawione powyżej wyniki badań odnoszą się do konkretnej platformy testowej. W przypadku zastosowania słabszej karty graficznej będą one bardziej zbliżone, natomiast przy mocniejszej różnice pomiędzy zestawami z odmiennymi procesorami pogłębią się. Dotyczy to ich ustawień nominalnych. W przypadku

CHIEFTEC
GIGA SERIE
POWER OF E-SPORT

Obudowy GH-01 oprócz doskonałych możliwości technicznych wyglądają również efektownie i nowocześnie, dzięki czemu cały komputer nabiera charakteru i wygląd maszyny do grania. Nadaje się doskonale na LAN Party, a dzięki złączu Audi AC-97 (Azalia 7.1) ma wspaniały dźwięk. Poprzez przyjazne boczne okno można zobaczyć podkręcone, wewnętrzne komponenty komputera.

szukaj nas u dystrybutorów:
AB www.ab.pl
Action www.action.pl
Komputronik www.komputronik.pl
więcej informacji:
www.chieftec.eu | email: andreas@chieftec.eu



Na zdjęciu znajdziesz 743 żółte kropki. Nie wierzysz? Policz sam!

overclockingu będzie oczywiście zupełnie inaczej. Procesor słabszy, ale mocno podkręcony często z łatwością przegania znacznie droższe modele.

Klęska AMD – czy grozi nam monopol Intela?

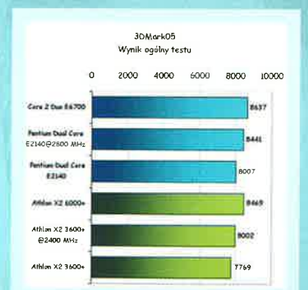
Obecna sytuacja na rynku to już nie porażka, ale całkowita klęska AMD. Jeszcze kilka miesięcy temu można było polecić procesory tej firmy ze względu na bardzo korzystny stosunek wydajności do ceny. Tak było w przypadku, gdy najtańszy Athlon X2 kosztował około 300 zł, a najtańszy Core 2 Duo ponad 600 zł. 300 zł dołożone do karty graficznej to wydatek znacznie lepszy niż kupno droższego procesora. Jednak w tej chwili Intel dzięki nowym procesorom króluje już na rynku. Pentium Dual Core E2140 kosztuje około 300 zł, a Athlon X2 3600+ – 240 zł. Nie ma się nawet co zastanawiać nad wyborem... Za 60 zł więcej dostajemy procesor, który bez problemów wyprzedza rywala o kilkadziesiąt procent i śmiało rywalizuje nawet z Athlonem X2 6000+.

Miejmy nadzieję, że taki układ sił to sytuacja chwilowa i AMD odbije się od dna. Nie ma bowiem najmniejszych wątpliwości, że w przypadku bankructwa tej firmy Intel powróci do dawnych nawyków cenowych i ponownie nowe, dobre procesory zaczną kosztować kilka tysięcy złotych...

Dla nas byłaby to prawdziwa tragedia. Przy okazji zniknięcia AMD najprawdopodobniej zmonopolizowany zostałby także rynek układów do kart graficznych, gdyż pozostałaby na nim wyłącznie Nvidia. A to byłby już prawdziwy horror. Lepiej, abyśmy nie musieli go przeżywać. **|CDA|**

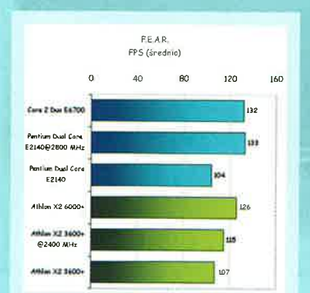
Na czym najlepiej zaoszczędzić kasę przy tworzeniu konfiguracji kompa? Na procesorze!

TESTY



W 3DMarku05 już na początku testów widać stosunkowo niewielką różnicę pomiędzy PCD E2140 a C2D E6700. Po podkręceniu słabszego procesora dogania on czterokrotnie droższy model. Znacznie większa różnica występuje pomiędzy Core 2 Duo a Athlonami X2. Jeśli zaś chodzi o wydajność samych Athlonów, proporcje są podobne jak w przypadku procesorów Intela.

3DMark06 – mimo że do ogólnego wyniku benchmark wlicza także testy samego procesora (pisałem już o tym paradoksie w momencie premiery tej wersji), to także nie wykazuje, aby pomiędzy zestawami zbudowanymi na tak różnych (pod względem zegarów i wielkości pamięci podręcznej) procesorach występowały ogromne różnice. Ponownie E2410 po podkręceniu dogania E6700. Tutaj też powiela się sytuacja Athlonów – wyniki gorsze niż w przypadku C2D i zachowane proporcje wydajności pomiędzy nimi samymi.



Nieco większe różnice pomiędzy wydajnością poszczególnych procesorów da się zauważyć w grach. F.E.A.R. to może nie najnowszy, ale nadal bardzo wymagający pod względem konfiguracji sprzętu tytuł. Wszystkie procesory bez najmniejszych problemów poradziły sobie w tej grze. Nawet tutaj różnice pomiędzy najsłabszym a najmocniejszym z nich nie były ogromne.

Dla porządku i potwierdzenia wcześniejszych wyników jeszcze jedna gra – Quake 4. Jest ona wrażliwa zarówno na szybkość zegara procesora, jak i wielkość pamięci cache drugiego poziomu. To od razu widać po osiągniętych w testach wynikach. Różnice pomiędzy najsłabszym i najmocniejszym procesorem są tutaj bardzo duże, ale też mocno niweluje je overclocking.

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS A NA NUMER 7128. W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

WapSter.pl GET READY

WEJDŹ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!

GRY JAVA NR 7928

JV1736R66 JV1659R66 JV849R66 JV1777R66 JV1759R66 JV1408R66 JV1757R66 JV1787R66 JV1778R66 JV1788R66 JV1734R66
JV853R66 JV1775R66 JV1666R66 JV1779R66 JV1794R66 JV1796R66 JV1790R66 JV1781R66 JV1776R66 JV1782R66 JV1733R66

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT). W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. JV1458R66) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.

ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458R66) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458R66).

TAPETY NR 7428

B3275834R66 B3276446R66 B3274582R66 B3279051R66 B3280866R66 B3274574R66 B3266901R66 B3280360R66 B3276863R66 B3276449R66
B3278911R66 B3274415R66 B3279112R66 B3236058R66 B3278974R66 B3274569R66 B3010383R66 B3283782R66
B3279053R66 B3236835R66 B3235945R66 B3233595R66 B3272612R66 B3270815R66 B3279886R66 B3274575R66 B3257894R66 B3236838R66
B3232791R66 B3284464R66 B3236837R66 B3241141R66 B3271441R66 B3270323R66 B3272803R66 B3271494R66 B3279182R66 B3236836R66 B3257628R66 B3257317R66 B3252812R66

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B3276271R66). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ, ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B3276271R66).

FILMY I TELEDYSKI NR 7428

MV3267811R66 MV3262402R66 MV3262434R66 MV3281618R66 MV3249079R66 MV3225957R66 MV3262401R66 MV3262615R66 MV3251282R66 MV3280998R66 MV3262400R66 MV3213622R66
MV3251910R66 MV3228071R66 MV3263846R66 MV3249102R66 MV3264459R66 MV3261089R66 MV3262395R66

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004R66). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004R66)

TYLKO U NAS!!!! DORZUCAMY GRATIS!!! DO KAŻDEGO DZWONKA, MMS Z TEKSTEM PIOSENKI!

DZWONKI

	REAL 7428	POLI 7428
Akon & Eminem, Smack That	RM3172937R66	PT3096359R66
Akon, Don't Matter	RM3254307R66	PT3252526R66
Alchemist Project, Krishna	RM3171982R66	PT3201266R66
Alex Gaudino, Destination Calabria	RM3267064R66	PT3257630R66
Bum, Kanikuly	RM3239353R66	PT3183259R66
East Clubbers, Sextasy	RM3025122R66	PT3025116R66
Infernal, I Won't Be Crying	RM3257178R66	PT3256967R66
Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	RM3024550R66	PT3024549R66
Mika, Relax, Take It Easy	RM3172941R66	PT3140465R66
Nelly Furtado, Say It right	RM3247302R66	PT3205726R66
4 Strings, Curious	RM3272067R66	PT3258277R66
Alchemist Project, Music Is My Extasy	RM3272836R66	PT3274456R66
Botten Anna	RM3045393R66	PT3042709R66
Fergie, Glamourous	RM3247288R66	PT3225975R66
Give a Bit of MMH to Me	RM3281596R66	PT3267755R66
Groovbuster2, Destiny	RM3171985R66	PT3267608R66
Jay Delano, Rockstar	RM3272651R66	PT3281447R66
Tiesto, In The Dark	RM3270318R66	PT3281448R66
Timbaland, N Furtado, Give It to me	RM3248937R66	PT3251244R66
What I've Done	RM3266358R66	PT3274450R66
Yugopolis, Miasto budzi się	RM3252621R66	PT3274454R66
ATB, Renegade	RM3270306R66	PT3281446R66
Equador	RM2634521R66	PT671706R66
Fall Out Boys, Thanks For The Memories	RM3266359R66	PT3274445R66
Guns N' Roses, Sweet Child O' Mine	RM3248880R66	PT1445493R66
Gwen Stefani, 4 In The Morning	RM3266360R66	PT3281489R66
Uber, Czysta gra	RM3211723R66	PT3232470R66
Maroon 5, Makes Me Wonder	RM3270306R66	PT3274451R66
Metallica, Nothing Else Matters	RM3214578R66	PT967773R66
Prison break anthem	—	PT3283830R66
Razorlight, America	RM3281689R66	PT3271443R66
Film: Grek Zorba	RM3274888R66	PT795239R66
Film: Ojciec chrzestny	RM2576872R66	PT665608R66
Film: Piraci z Karaibów	RM3025790R66	PT1824726R66
Film: Rocky III: Eye Of The Tiger	RM2730308R66	PT1149683R66
Film: Vabank	RM3281619R66	PT795714R66
Strażnik Teksasu	RM3283790R66	PT2134106R66

JAK POBRAĆ DZWONEK: ODSŁUCHAJ DZWONEK ZADZWOŃ *7128

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM3050028R66).

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472R66). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620, T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472R66).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT809452R66). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ANIMACJE NR 7428

AN2912581R66 AN3270785R66 AN1687422R66 AN1576644R66 AN1270965R66 AN2053805R66 AN2556678R66

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN2328802R66). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI NP. +4860X600600:AN2328802R66). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

MOJA TAPETA NR 7428

BT3076453R66 BT3045189R66 BT2971658R66 BT2724071R66 BT2953809R66 BT2953811R66 BT2953844R66 BT2953732R66

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. BT2730828R66:Kocham Cię itp.). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. +4860X600600:BT2730828R66:Zuzia)

TRUE TONE NR 7428

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI

Dzwoni debil, dzwoni debil... (M)	TT2248348R66	Palisz, pijesz a telefonu nie odbierasz? (M)	TT3274885R66
Ela Elo. To ja Telefon! (M)	TT3274883R66	Panie minierze, telefon dzwoni (K)	TT2809168R66
Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360R66	Siekiera, motyka... sms! (M)	TT2672296R66
Halo!(echo) Czy ktoś mnie słyszy? (M)	TT3274877R66	Stray telefon Ci dzwoni! (M)	TT3274878R66
O kurza twarz! SMSik przyszedł! (M)	TT3277002R66	Tralalala, trakata smak... (cenzura) (M)	TT3276992R66
Odbierz Komóre! (krzyk kibiców) (M)	TT3281707R66	Twoja kobieta Cię namierza (M)	TT2765354R66
Odbierz, Moje Słoneczko (M)	TT2760705R66	Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438R66

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360R66). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360R66)

TOP HITY FILM POP/ROCK

Lena, cała Polska
Trochę niesmiała, ale drapieżna.Przekonaj się na co mnie stać. Wystarczy, że wykonasz jeden telefon, a nie zapomnisz mnie do końca życia! Czekam stale pod nr 0-709-777-660 z komórki - *7428

Natalia, woj. śląskie
"Szukam kogoś, kto będzie mnił panem i władcą! Chcę być Twoją posłuszną suczką. Napisz mi sms na nr 7254 albo zadzwoń 0708-777-660 lub *7428 z komórki"

DARMOWE KATALOGI!! WYŚLIJ SMS NA NUMER 2999 A W TREŚCI WPISZ:
K1 - GRY JAVA
K2 - GRY EROTYCZNE
K3 - TAPETY
K13 - TELEDYSKI
K4 - TAPETY EROTYCZNE
K5 - DZWONKI
K14 - FILMY EROTYCZNE
KATALOG - OGÓLNY

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIĘ 3600), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 708277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).

Magazyn prawie kulturalny

PROGRAM

Angielski No problem! +

Geothe twierdził, że jedynie słońce ma prawo do swoich plam... i ten, co się ma za Europejczyka i nie zna języka obcego, jest trochę jak szlachcic, co szlachetnym człowiekiem wcale być nie musiał. Angielski, którym włada się we wszystkich niemal zakątkach Ziemi, nie tylko w Europie, to szansa poznania sporego wycinka ludzkiej aktywności. Profitów znajomości tego języka jest wiele i większość „obiektywnie" słusznych, nie wyłączając pobudek osobistych. Sęk w tym, jak skutecznie opanować materię, no i ducha, innej mowy.

Angielski No problem! + to jeden ze sposobów, któremu jednak nieco do ideału brakuje. Na kurs składa się podręcznik, którego autorzy nie bardzo wiedzieli, jakiego wariantu się trzymać. Czy ma to być zbiór tekstów z omówieniem i tłumaczeniem słownictwa (opracowanego rzetelnie, trzeba przyznać), jakie zawarto w prezentowanych fragmentach, czy ćwiczeń z dość powierzchownie potraktowanej gramatyki, czy wreszcie zbiorem komentarzy i uwag na temat wszystkiego i w związku z tym niczego zarazem (raz o odmianie jakiegoś czasownika, innym razem rodzaju nawiasów użytych w tekście itp.). Z całej tej próby pogodzenia materii językowej na kilku płaszczyznach od gramatyki po ćwiczenia z wymowy rodzi się raczej metodologiczny chaos, a to w nauce nie pomaga.

Wodą na młyn jest materiał dźwiękowy dołączony na płycie CD. Przede wszystkim nie koresponduje z kolejnością zadań w książce, a to pogłębia uczucie zagubienia, szczególnie u zaczynającego przygodę z językiem. Poza tym nagrania przygotowano z precyzją godną studia muzycznego radiowej orkiestry filharmonicznej, co ma się do żywego języka jak angielskie 'discriminate' do polskiego „dyskryminować". O błędach interpunkcyjnych w komentarzach polskich wspominam z dziennikarskiego obowiązku.

Kurs jednak – i owszem – może być przydatny, nawet mimo wytkniętych wad, ale wyłącznie jako uzupełnienie innych form edukacji i jako zachęta do dalszej nauki, na równi choćby z czytaniem literatury obcojęzycznej, słuchaniem rozgłośni angielskich czy rozmowami z native speakerami. Trzeba również podkreślić, że Angielski No Problem! + to samowystarczalne narzędzie do nauki łączące popularną metodę uczenia się z kompletnym programem komputerowym wspomagającym proces przyswajania nowych wiadomości. Do wszystkich, którzy jeszcze nie podjęli wyzwania – get your skates on! ***[Damian]***

- Kurs: Angielski No problem! +
- Wydawca: SuperMemo World
- Zestaw: podręcznik, kurs komputerowy z nagraniami MP3
- Poziomy zaawansowania: podstawowy, średni, średniozaawansowany
- Cena: 49 zł (wybrany poziom zaawansowania), 147 zł (zestaw ze wszystkimi poziomami)

Samurai Champloo

DVD

Lepiej trafić nie mogło. Gdyby ktoś z wydawnictwa Vision podpytywał, komu w naszej redakcji podsunąć do recenzji DVD zbierające pierwsze sześć odcinków serii anime „Samurai Champloo", pewnie i tak wszyscy wskazaliby na mnie. To samurajska manga o dwóch mistrzach – nieobliczalnym Mugenie i tajemniczym Jinie, która równie mocno czerpie z filmów Kurosawy, jak i z... amerykańskiego, klasycznego hip-hopu. Odjazd! Kolejne sceny składające się na klimatyczny, typowo japoński scenariusz (jest honor, miłość, powinność wobec pana), zmiksowane są podobnie jak muzyka na gramofonach didżeja – z przebitkami, powtórkami itd. Pod to podłożono scratche i breaki – zawsze gdy pojawia się muzyka, towarzyszy jej charakterystyczny bit. Najlepsze – można się zresztą było tego spodziewać – są jednak walki. W ich trakcie dynamicznie zmontowane obrazki i podkręcona na full muzyka tworzą melanż, w który trudno uwierzyć, a tym bardziej go opisać. No bo jak zobrazować słowami samurajski styl wykorzystujący elementy break-dance'u? To trzeba po prostu zobaczyć.

„Samurai Champloo", dzieło Shinichiro Watanabe (twórca słynnego „Cowboy Bebop"), udźwiękowione m.in. przez mistrza instrumentalnego hip-hopu Fat Jona, to produkcja skazana na status rzeczy kultowej. Możecie przekonać się sami – namówiliśmy wydawcę na kilka sztuk DVD jako nagrodę w konkursie, który „wisi" pod tą recenzją. ***[Hut]***

- Reżyseria: Shinichiro Watanabe
- Dystrybutor: Vision
- Materiały dodatkowe: informacje o filmie, zwiastuny
- Wersje językowe: japońska DD 5.1, polska (lektor) DD 5.1
- Napisy: polskie
- Cena: 37,5 zł

Konkurs Samurai!

Do wygrania 10 płyt DVD z filmem „Samurai Champloo".

By je zdobyć, wystarczy odpowiedzieć na proste pytanie:
Kto jest twórcą filmu Samurai Champloo?
a) Hut Sędzimir
b) Shinichiro Watanabe

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.SAM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 6 sierpnia 2007 r.

Fundatorem nagród jest firma Vision.

DVD

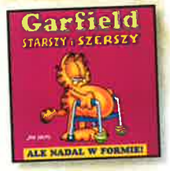
Zodiak

Na filmy Davida Finchera zawsze mogę iść w ciemno. Reżyser to może mało płodny, ale za to każde jego dzieło jest co najmniej godne obejrzenia. Trzecia część „Obcego", „Siedem", „Gra" czy „Podziemny krąg" były rewelacyjne. Od czołówki odstaje jedynie słabszy „Azyl", będący dla twórcy wypadkiem przy pracy, za który jednak wielu innych twórców dałoby się pokroić...

Wraz z „Zodiakiem" jednak Fincher wraca do formy. Znów zajmuje się maniakalnym mordercą, tym razem jednak bazuje na prawdziwej historii – psychopacie, który zabijał przypadkowe ofiary w San Francisco w latach 60. i 70. ubiegłego stulecia. Ramy narzucone przez fakty nie pozwalają tym razem stworzyć historii tak spektakularnej jak w przypadku „Siedem", więc twórca poszedł w nieco inną stronę. Mimo „ciężkiego" tematu, film ogląda się przyjemnie i w miarę lekko (prawie jak doskonałe „Fargo" braci Coen), zaś reżyser w perfekcyjny sposób buduje kolejne sceny, bawiąc się przez cały czas z przyzwyczajeniami widzów. Komu jak komu, ale Fincherowi warto dać się wciągnąć w takie igraszki. ***[Qn`ik]***

KOMIKS

Garfiled: Starszy i szerszy



Firma Egmont ma u mnie dożywotniego plusa. To ona dystrybuuje w Polsce komiksy z Garfieldem. Nie będę się czaił – mam je (chyba) wszystkie. Jak na ich tle wygląda najnowsza książeczka?

Tak jak inne – to dobra robota. Przetłumaczone z sensem i wyczuciem angielskiego dowcipu dymki budzą szeroki uśmiech (i parę „hehów" też będzie, choć trzeba przyznać, że akurat ten tomik nie miał zbyt wielu „stripów", które wzbudziły mój żywiołowy rechot). I tak jak inne książeczki, zawiera nieco powtórzeń (Egmont rozcieńcza każdy nowy tomik dawką historyjek, które już pojawiły się w innych, ale nie popada tu w przesadę). Tytuł – cóż, zasadniczo pełni rolę głównie informacyjną, gdyż komiks nie jest poświęcony TYLKO jedzeniu/tyciu (choć to akurat jest naprawdę trudne, gdy mowa o Garfieldzie).

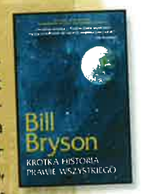
Krótko mówiąc – polecam tę książeczkę, jak i wszystkie inne z Garfieldem. Nawet mimo słonej ceny – 25 zł za około półgodzinną lekturę to jednak dużo. Ale warto.

PS Nie tłumaczyłem, kim/czym jest Garfield, gdyż nie wyobrażam sobie, by wśród czytelników CDA był ktokolwiek, kto o tym nie wie. Jak można nie znać grubego rudego kota, który lenistwo, obżarstwo, samolubstwo i cynizm podniósł do rangi sztuki? ***[Smuggler]***

- Autor: Jim Davis
- Wydawca: Egmont
- Liczba stron: 98 stron
- Okładka: miękka
- Cena: 24,90 zł

KSIĄŻKA

Krótka historia prawie wszystkiego



Choć Magazyn poświęcony jest względnym nowościom, obstawałem przy tym, by dla tej książki zrobić wyjątek (wydana została w roku 2006). Jest błyskotliwa i wciąga jak diabli, a co najciekawsze – jest pozycją... popularnonaukową! Bryson w niesamowicie umiejętny i przystępny sposób prowadzi czytelnika przez historię naszej planety, poczynając od powstania wszechświata. Nie są to jednak akademickie wywody, smuty, które znacie ze szkolnych podręczników. Autor, zamiast serwować nadętą litanię naukowych faktów, pisze, skąd o nich wiemy – nie podaje, dla przykładu, jedynie wieku Ziemi, lecz przybliża przeróżne próby jego zbadania. Sypie ciekawostkami i anegdotami z życia wielkich (często ekscentrycznych lub wręcz szalonych) naukowców i odkrywców, opisuje eksperymenty i wyprawy badawcze. Książkę tę można z czystym sumieniem nazwać przewodnikiem po ludzkich odkryciach w dziedzinie astronomii, chemii, fizyki, geologii, biologii. Rozpiętość tematyczna tego dzieła jest ogromna – wielki wybuch, gwiazdy, kwarki, budowa geologiczna Ziemi, zjawiska pogodowe i kataklizmy, bakterie, ptak dodo, DNA, ludzie pierwotni... Newton, Mendelejew, Einstein i Skłodowska-Curie... To zaledwie garść haseł spośród OGROMU zagadnień, które porusza w tej niezwykłej książce Bryson. Gorąco zachęcam do zapoznania się z „Krótką historią" – po stokroć warto. Powinien ją przeczytać każdy, kto ma ambicje większe niż gnicie przed komputerem. ***[CormaC]***

- Autor: Bill Bryson
- Wydawnictwo: Zysk i S-ka
- Liczba stron: 540
- Okładka: miękka
- Cena: 39,90 zł

Nie przegap!

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

UWAGA!!!
SUPEROKAZJA
w prezencie kamera!

KAMERY DO TELEKONFERENCJI

Rozdzielczość optyczna: 640x480
Sensor CMOS VGA (300 Kpix)
Szklany obiektyw
Zgodność z Windows 98SE/ME/2K/XP
Interfejs USB

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action w cenie 153 zł
Za 12 wydań w kiosku zapłacisz 178,80 zł
w prenumeracie oszczędzasz 25,80 zł

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE
1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie. 22/ 517 50 55 **3.** Faksem 22/ 517 05 30 **4.** E-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. **Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej,** każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl.** W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐

☐ Prenumerata 12 miesięcy w cenie 153 zł + prezent: według oferty lipcowej

☐ Prenumerata 6 miesięcy w cenie 76,50 zł

Zamawiam numery archiwalne ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT   NIP firmy: ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐ ☐☐

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ________ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Data i podpis ________

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

ACTION REDACTION

Jak widać, po raz kolejny doczekaliśmy się wakacji. No, my jak my – raczej wy. Ja tu nadal siedzę i czekam na listy, których w tym czasie wyjątkowo wam się nie chce pisać. Ale macie szansę – możecie udowodnić, że się mylę i na złość coś (fajnego!) stworzyć...

Widziane z Italii

Mieszkam we Włoszech. (...) Chciałbym powiedzieć o sytuacji gier. Tutaj (jak w Anglii) panują konsole. Kiedyś pojechałem po raz pierwszy do pobliskiego hipermarketu. Jest wielkości stadionu piłkarskiego. W sklepie są tylko akcesoria do Xboxa 360, gry na konsole. Xboxy we własnej osobie i to tyle. NIE MA NIC NA PC. Więc kiedy złapała mnie ochota na PES 6 na PC, byłem w kropce. Na szczęście znalazłem sklepik z grami i tam mieli.

Więc ogólnie mówiąc PC-towcy mają trudne życie. Z prasą nie jest wcale lepiej. Kiedy szukałem czegoś na wzór Tipsomaniaka, znalazłem ich aż 6! Niestety do PS2. Jedynym smaczkiem jest magazyn Games Machine, który sprzedaje w osobnym wydaniu dosyć znane i popularne gry (w lutym był NN, a w marcu FarCry), a że chyba tylko ja w miasteczku (5 tysięcy mieszkańców) używam PC do grania, zbytnio nie muszę się martwić, że zabraknie egzemplarzy.

Cóż, ja znam przynajmniej jedno dobre włoskie pismo o grach (dali nawet Diablo 2, mamma mia, w pełnej wersji). No i wątpię poważnie, byś był jedynym PC-towcem w całym mieście, który gra...

Jeśli chodzi o sprzęt, jest lepiej. Żeby go kupić, trzeba pojechać do większego miasta, ale ok. dwa razy w roku niedaleko są targi i tam można kupić nowe, nieużywane karty graficzne, RAM, komputery i inne akcesoria w bardzo przystępnych cenach. (...) Jednak ja mieszkam w centrum Włoch. Na północy na pewno jest o wiele lepiej, a na południu (które jest o wiele biedniejsze) sytuacja jest pewnie sporo gorsza. Reasumując: Włochy to raj dla konsolowców.

QN_Witcher

Sprawy dwie

1. Czytam was od 6 lat i twierdzę, że ukrywanie się Smugglera wielu czytelnikom się już znudziło. Powinieneś się w końcu przedstawić. (Chyba że nie istniejesz.)

No zaraz, ale MNIE się nie znudziło.

2. Gdy dajecie jakieś pełne wersje, to dawajcie do nich poradnik.

pewien czytelnik

Nie ma sprawy: oto poradnik uniwersalny, pasujący do każdej gry:

1. Włóż grę do napędu – ej, zadrukowaną stroną do góry. Kurdę, płytę, nie pismo... Nie no, BEZ PUDEŁKA!!!
2. Jak jest napisane, że serial jest NA płycie, to znaczy, że na niej nadrukowany, a nie, że na płycie w jakimś katalogu...
3. Żeby wbić serial do multi, musisz grę odinstalować i zainstalować ponownie, wpisując TEN serial, a nie tamten, który był do single'a.
4. Jak ci nie działa, to twoja wina – u nas działało. :P
5. A w ogóle to RTFM! (Read This Fuckin' Manual! -> czytaj tę @#$%^ instrukcję!)
6. ...To się uczta angielskiego, przyda się w życiu.
7. No dobra, skoro tak ci zależy: celem gry jest jej ukończenie.
8. ...Ty mnie też.

:)

Target

Dlaczego na pytania konkursowe w CDA może odpowiedzieć osoba, która potrafi tylko (lub aż) czytać ze zrozumieniem? Może nie tyle czytać, co:
a) nie być ślepcem
b) umieć obsługiwać komórkę byle jaką
c) umieć kojarzyć fakty

Z punktem „c" sporo może mieć już poważne problemy sądząc np. z tego, że wiele osób od 10 lat nie może odkryć mojej tożsamości. :P

Te trzy rzeczy są potrzebne do zobaczenia na okładce wielkiego X (lub kilku X) i napisania wiadomości. Ja się więc pytam, czy to jest wasz target? Czy wy myślicie, że waszego czytelnika tylko na tyle stać? Czy może chodzi o to, by kretyni wysyłali masę SMS-ów, bo chodzi tu o kasę?

Na pewno nie są to konkursy, które mają wyróżnić spośród czytelników geniuszy, nie jest to też test do MENSY. :) (I też nie oni są naszym targetem...) Wiadomo, że są przygotowane tak, by każdy był w stanie na nie odpowiedzieć. Wnioski zatem wyciągnij sam. Konkursy „wiedzowe" też naturalnie się CZASEM pojawią – ale już raczej nie w formie smsowej.

Dlatego właśnie branie udziału w waszych konkursach nie ma sensu. Trzeba mieć szczęście, a nie wykazać się wiedzą.

Riwer

Miliony ludzi skreślających kupon totka w nadziei, że trafią w końcu te 6 liczb, popierają cię w całej rozciągłości.

A grrrr...yyyyyy!!!

Otóż w ostatnim numerze Focusa (nr 6) znalazłem ciekawy (jak mi się z początku wydawało) artykuł: „Masakry w szkołach. Do kogo strzelają młodzi szaleńcy?". Już na wstępie trafiłem na objaw wszechwiedzy autora.

„Samotnicy, żyjący w świecie krwawych gier komputerowych i ostrej muzyki (...) wkładają czarne płaszcze (...)". Im dalej, tym lepiej: „krwawe gry komputerowe (...) plan knuli przy ostrych dźwiękach rockowej muzyki (...) płaszczowa mafia".

LOL. A Neo ich godfatherem.

Jednak najlepsze dopiero przed nami. Autor znów oskarża gry, a w zasadzie grę najbrutalniejszą w jego mniemaniu. Uwaga: „Inspirację czerpał z gry Counter-strike'a, w której trup ściele się gęsto". Autor jest nawet za „wyjęciem spod prawa krwawych gier komputerowych". „Czarne myśli ogarniały go w pokoju z obwieszonymi wizerunkami gangsterów i potworów z filmów grozy". Modelowy przykład szkolnego zabójcy to „fascynacja brutalnymi grami komputerowymi" (a konkretnie znów biednym CS-em).

Takie złote myśli autora można mnożyć, bo przewijają się przez cały tekst. Wiadomo, że wpływ gier na ludzi to temat głęboki jak rzeka, ale idąc tym tropem rozumowania można dojść do ciekawych wniosków. Tak więc – nie byłoby szkoły na świecie, w której ktoś nie zabiłby co najmniej 15 osób. Założę się, że w każdej znajdą się miłośnicy (np. ja) dźwięków cięższych od tych z „Pszczółki Mai" i brutalniejszych gier niż „Kangurek Kao".

Swego czasu (strzelanina w Columbine) nieźle oberwało się też M. Mansonowi. Przecież to jego muzyka była inspiracją dla młodych zabójców... Jak na ironię to on powiedział chyba najmądrzejszą rzecz, jaką można było wtedy usłyszeć. Na pytanie, co by powiedział zabójcom z Columbine, odpowiedział, że nic. „Wysłuchałby ich, bo najwyraźniej nikt tego nie zrobił".

Ale oczywiście łatwiej zwalić winę na gry, filmy, muzykę, niż przyznać się do wielu błędów wychowawczych czy zaskakująco łatwego dostępu do broni w niektórych stanach. (Polecam film „Słoń" Gusa Van Santa o strzelaninie w Columbine. Naprawdę świetny, choć nie dla wszystkich.) Ciekawe jest też to, że w ramce obok artykułu można przeczytać opinię naukowców, z której wynika, że szkolni zabójcy cierpią na różne zaburzenia psychiczne (ani słowa o grach)...

Alek

Komentować nie będę, bo już wszystko na temat takich tekstów dawno powiedziałem – a ich autorzy i tak CDA nie czytają... Bo po co, skoro wiedzą lepiej. W każdym razie – nadsyłajcie takowe perełki, jak je gdzieś znajdziecie. Płaszczowa mafia... no nie mogę, wchodzi taki mafioso do fryzjera, a on „niech się szanowny pan rozpłaszczy". :) LOL.

CD-Porno-Action

Dzisiaj przeżyłem szok. Wracam ze szkoły, wyciągam lekcje na stół, a że było jakoś tak cicho, włączyłem TVP1, a i tak nie miałem zamiaru oglądać. Zaczął się program pt. mniej więcej „My, wy, oni". Piszę żmudnie homework z historii, w końcu ręka mnie rozbolała. W programie na jedynce o pornografii. Nagle widok kiosku, kamera się przesuwa, a tam tytuły pism dla dorosłych. Kamera jedzie do końca, aż zatrzymuje się na... CD-Action! I to właśnie CDA pokazywali najdłużej!

Dziki Marczak

No bo u nas stale i wciąż naga prawda o grach jest... No i my przecież je...dziemy po kiepskich produkcjach. I walimy – prawdę w oczy. I pie...olewamy polityczną poprawność itd. Czyli fakt: porno i duszno na całego! :)

Myśl miesiąca:

Żyjemy nie tak, jak chcemy, a jak potrafimy.

Słabe recenzje?

Że tak sobie od razu pozwolę przejść do sedna. Czytam sobie ostatnie AR, patrzę, a tu jakiś jegomość narzeka na recenzje, że niby mało w nich faktów itd. No i myślę sobie, nie no, gościu trochę jednak przegina... W końcu większość tekstów jest bardzo dobra, czasem się zdarzy jakiś wyjątek, ale zazwyczaj dowiaduję się o grze wszystkiego, co chciałbym wiedzieć, a i wrażenia „artystyczne" nie są najgorsze. :) No ale w tym momencie przypomniałem sobie recenzję TDU bodajże z przedostatniego numeru, zdaje się, że autorstwa Allora. Rzeczywiście, niby całkiem sporo stron, ale po jej lekturze pozostał pewien niedosyt. Pojawiło się sporo pytań, na które autor nie udziela odpowiedzi.

Tylko jakich? Bo niestety nie da się przewidzieć WSZYSTKICH możliwych pytań, jakie powstaną w głowie czytającego – i udzielenia na nie odpowiedzi. A gdyby nawet, recenzja miałaby pewnie ze 40 stron.

Wtedy przewracając strony owej recenzji zdałem sobie sprawę, że są w sporej większości zapełnione obrazkami!

Niesamowite! :) Cały czas mnie męczyło, że w pewnych miejscach nie ma tekstu, a są takie prostokąciki wypełnione kolorowymi pikselami. Mówisz, że to obrazki? Hmmm... całkiem możliwe. Sprawdzimy tę teorię. No dobra, teraz serio – CDA to nie tylko tekst, ale i grafika. Czasem jeden screen powie więcej niż 1000 słów. A recenzja też musi jakoś wyglądać.

I to nie tyle screenami z gry, co grafikami z niej, które tak naprawdę nikogo nie obchodzą!

Ale tworzą klimat. Rama obrazu teoretycznie też nikogo nie obchodzi (treść się liczy!), a jednak jakoś ciągle jest doń dodawana. Albo ładne rzeczy na ładnej dziewczynie... (No, to może nie najlepszy przykład, bo pewnie byście chcieli, by nie miała na sobie niczego...) :)

Cały tekst dałoby się spokojnie zmieścić na dwóch stronach.

Myślę, że nawet na jednej, jakby font odpowiednio zmniejszyć. Ale gwarantuję, że czytałoby się gorzej – to troszkę jak z filmem oglądanym na wielkim ekranie w kinie i w domu na komputerze, w DivXie. Niby te same kadry, a jednak to już nie to, prawda?

Teraz pytanie, dlaczego na siłę zapełniacie strony zbędnymi „upiększaczami"?

Bo jak już wcześniej pisałem – recenzja poza tym, że ma być dobrze napisana, ma też ładnie wyglądać. To raz. Dwa, że styl CDA jest właśnie taki – duże teksty w ładnej oprawie.

Zrozumiałe by to było, gdyby recenzowana gra nie była takim hitem, ale o TDU naprawdę można było napisać bardzo dużo!

A NIE napisano? (Pominę już zapowiedzi, beta-testy, bodaj Temat Numeru o tej grze.) Recenzja była spora. I nie mówcie, że jakby wyrzucić arty, mogłaby być dłuższa – **autor napisał tyle, ile chciał, nie miał narzuconego żadnego limitu**. Gdyby uznał, że należy zapełnić tekstem 8 stron, dostałby tyle miejsca. Zatem wyrzucenie rozmaitych bajerków graficznych mogłoby co najwyżej sprawić, że **recenzja zajmowałaby mniej miejsca, ale nie byłaby choćby o literkę dłuższa...** A wy byście mówili „fajny tekst, ale jakiś taki bez klimatu" albo „znudziło mi się w połowie, przesadzili z tą ilością tekstu". Bo oprawa też tworzy klimat i umila lekturę – i to jak...

Zdaję sobie też sprawę, że wcześniej sporo już o tej grze zostało napisane, jednak wydaje mi się, że recenzja powinna być napisana tak, aby ktoś, kto o danym tytule zupełnie nic nie wie, po jej przeczytaniu nie miał do recenzenta pytań (tak wielu).

Recenzja winna być napisana tak, by ktoś po jej przeczytaniu wiedział, czy to jest dobra gra, czy nie. Czy warto wydać na nią kasę, czy nie? I by wiedział sporo o „ficzersach". Ale żeby wszystko albo prawie wszystko – to raczej mało realne.

Zresztą dobra – by nie wyszło na to, że nie znając się na rzeczy, udzielam porad. :) Tekst nie był aż taki zły, ale do czego zmierzam... W bieżącym numerze jednym z bardziej interesujących mnie tekstów miała być recenzja dodatku do Obliviona.

Szukam jej i szukam, nagle patrzę... jest! Ale cóż to, czyżby ktoś mi kartki powyrywał z CDA? Nie, Allor napisał recenzję Shivering Isles na JEDNĄ stronę!

No litości, to TYLKO dodatek. I znów autor napisał tyle, ile chciał. Pewnie, że mógłby „rozdąć" to i na 3 strony, lejąc wodę albo opisując wszystkie detale – ale po co? Krótko, rzeczowo, na temat – wszystko, co istotne dla fana Obliviona, zostało wymienione.

To już naprawdę przesada! Można się tłumaczyć, że to tylko dodatek, że nie ma o czym pisać. Ale skoro ten dodatek zapewnia 20 h grania, nie wierzę, że zabrakło tematów do poruszenia.

der

Patrz wyżej. Oceniasz z punktu widzenia fana, który chciałby jak najwięcej o tym, co z jego ukochaną grą związane. My to rozumiemy, ale nie zawsze możemy takie życzenia spełniać, bo wtedy w CDA zmieści się 5-6 recenzji (po 6-7-8 stron każda), a wszyscy, których dana gra za bardzo nie interesuje, a tylko chcieliby się dowiedzieć „o co chodzi", usną z nudów w połowie tekstu, zalani masą nieistotnych (dla nich) szczegółików...

AR-eakcje

*1. Czytelna czcionka niezmiernie cieszy moje umęczone graniem oczy. To był świetny pomysł, kochani:**

Takie opinie przeważają, choć parę osób bardzo desperowało, że nowy font totalnie do d... A ja nie wiem, czemu – czytelniejszy niż poprzedni, lepiej widać boldy (wytłuszczenia tekstu), a zajmuje nawet ciut mniej miejsca niż poprzedni (wchodzi linijka tekstu więcej na stronę – zawsze coś).

2. Layout tematu numeru urwał mi dupę. Prosto, elegancko – niemal idealnie. Zapowiedź GTA IV też fantastycznie się prezentuje.

3. Wprowadzenie działu interwencja to b. doby pomysł.

4. Nie podoba mi się natomiast zmiana nazwy Ludzie i ludziska na LOL. Lol jest wtórne, a „ludzie i ludziska"... też, acz nie w tym stopniu. Do L&L czytelnicy przywy-

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co ludzie o CDA (i nie tylko) w Sieci wypisują...

Z antyfańskiej łączki...

Tym razem nie będzie to cytat, bo jakoś się do niego dokopać nie mogę (czyżby ktoś się skapnął i usunął?). Ale opowiem wam historię... To, że w dyskusjach ze mną czy fanami panowie antyfani z antyfańskiego forum używają języka dalekiego od dyplomatycznego i pełnego wulgaryzmów itd., gotów jestem (acz niechętnie) przyjąć do wiadomości. (Choć zawsze powtarzam, że bluzgi świadczą tylko o tym, że nie masz, widać, lepszych [albo i żadnych] argumentów i dowodzą głównie desperacji i poziomu tego, kto nimi ciska.) Natomiast zdziwiło mnie troszkę, że także we własnym gronie stosują takie słownictwo (jednocześnie cały czas twierdząc, że oni to – nie jak fani – są w ogóle grzeczni, mądrzy, wyrafinowani itd., a jak już bluzgają, to TYLKO dlatego, że ich fani prowokują).

Śledząc jedną z takich wewnętrznych dyskusji nie wytrzymałem i skomentowałem to mniej więcej w tym stylu *„rozumiem, że na mnie bluzgacie, ale żeby między sobą? Toż na własne życzenie robicie z tego forum chlew i sami w tym g*** po pachy siedzicie i się w nim tarzacie"*. Jeden z antyfanów, który zresztą miał swój benefis w SwS, skontrował mniej tak, że *„wcale się nie tarzamy, a tylko siedzimy sobie z g**** w rękach i rzucamy wam* [fanom – Smg] *w twarz, jak tu wejdziecie"*.

Muszę przyznać, że celniej i ładniej oddać sensu życia antyfanów sam bym nie potrafił. :) Problem tylko taki, że ja na ich forum wchodzę w kombinezonie ochronnym i biorę potem prysznic, więc na mnie to g... i tak nie zostaje. A oni są w nim po pachy i łokcie i jeszcze mają go pełno w garściach, na własne życzenie zresztą, więc nie wiem, kto na tym lepiej wychodzi. No i sama idea, że ich sensem istnienia jest rzucanie g*** w innych... Hm. :)

PS *„Wal się, prostaku"* – tekst panny antyfanki do jednego z moderatorów antyforum, który miał do niej jakieś pretensje. Grzeczni, mili, wyrafinowani, niesprowokowani antyfani. Panna została zresztą adminem ostatnio – i zaraz zbanowała jednego z koronnych antyfanów (tego od rzucania nam g... w twarze) za... obrazę admina. No bo jak wiadomo, „my możemy, nas nie wolno." Kali gratulować. :)

A inne antyfańskie kwiatki? Np. zarzut, że *„CDA się wywyższa i szczyci podwójnej wielkości DVD"*. Jako dowód – skan okładki, na którym jest napisane „2 razy większe DVD". :)

Albo że layout CDA jest do bani. Dowód? A proszę: *„dziecko zrobiłoby lepszy"*. :) I tak dalej...

kli, przywiązali się. Nie zmieniajcie tego, co dobre, bo potem będzie płacz, zgrzytanie zębów i głoszenie hasła „kiedyś było lepiej". :C

Ludzie & ludziska, czyli LOL – i jest kompromis.

5. Pozdro dla Marka Lenca, bo jego rysunki w AR niekiedy podobają mi się bardziej niż odpowiedzi na listy.

Mnie też. :)

6. Dziś rano, od godziny 7 biegałem po Wrocławiu w poszukiwaniu CDA. Pewna miła pani z kiosku stwierdziła, że gazeta ta (bo skąd niby ona ma wiedzieć, że to pismo, skoro w kiosku pracuje) została (uwaga) WYCOFANA Z PRODUKCJI! I od natychmiastowej śmierci uratował mnie pewien przechodzień, który słysząc news pani z kiosku zakrzyknął: niemożliwe! I pokierował mnie do kiosku, do którego CDA już dowieźli. Niemniej macie swój udział w mojej nerwicy. ;) Hiperstenicznej z resztą.

7. Smuggler, stokrotne dzięki za uratowanie mnie przed dokonaniem zakupu w Proline'ie. A miałem taki zamiar, jako że mama pod moją nieobecność SPRZEDAŁA mój komputer (za rok matura, tenkosz! Czas zmężnieć!) i teraz muszę pracować na jej 7-letnim! <olaboga>

Parę osób (nie z Wrocka) kontrowało, że mieli z tą firmą wyłącznie miłe doświadczenia. Zatem być może problemy występują tylko tutaj. Z drugiej strony, goście z Gliwic też marudzili, a i w Necie jojczeń nie brak... więc coś jest na rzeczy, chyba.

PS Smugg, właśnie wyjrzałem przez okno. Zobaczyłem mojego sąsiada, który kolejno: wyszedł z domu, rozejrzał się, podszedł do płotu oddzielającego jego posiadłość od ogródka sąsiadki, jeszcze raz się rozejrzał, rozpiął rozporek i oddał mocz na kwiatki tej biednej kobiety! Boże słodki, koleś ma z 60 lat! ; d Swoją drogą, do dziś jego dom ozdabia choinka. Generalnie to ciekawa postać, uczy w pobliskiej podstawówce! ;d

TENKOSZ

No co, gość najwyraźniej luzak – leje na wszystko.

Polityka tyka

W AR kilka miesięcy temu na zarzut jednego z czytelników o „politykowanie" odpisałeś, że „Naszym zadaniem jest rzetelne i APOLITYCZNE informowanie czytelników o wydarzeniach ze świata gier". A tu proszę, weźmy np. CDA (5/07). Gamewalker, felieton Allora – wyliczanie błędów obecnej władzy, nazywanie ich „oszołomami". Jedziemy dalej, Na Luzie – Piosenki zakazane w IV RP.

Apolityczne to nie znaczy, że w 100% bezpłciowe i w oderwaniu od rzeczywistości – granie jest częścią naszego życia, polityka również, często wzajemnie na siebie oddziałują... Nie możemy udawać, że nie ma problemu, jak jest, kiedy np. politycy chcą nam zakazać grania w „nadmiernie brutalne" tytuły itd. Ale nie będzie list agentów z gier (...ponoć Lara kapowała na Duke'a!) etc. i ani grama polityki więcej niż jest to niezbędne.

Ja tu nie mam zamiaru bronić rządu, ale faktycznie czasem IMO niepotrzebnie „politykujecie". Oczywiście możecie wyrażać poglądy, no problem, ale nie zaprzeczysz, że nie nie piszecie zupełnie „apolitycznie". Nie mam zamiaru was krytykować, bo i tak was lubię i czytam. Mam nadzieję, że nikt nie został tym mailem urażony.

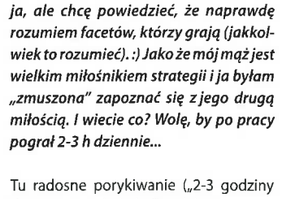
Jałtek

Odrobinka humoru i kpiny z rządzących nigdy nie zaszkodzi (prawdziwa cnota krytyk się nie boi!), a felietony są też po to, by pokazać, co nas boli/wkurza/męczy. I jeden czy dwa lub parę szpil przy recenzjach to chyba nie za wiele politykowania jak na 150 stron pisma? W każdym razie twój list do nas nie jest „wściekłym atakiem prowadzonym przez układ i jego agentów". :)

Prasa vs. wortale cd.

Po przeczytaniu tekstu, gdzie Qn'ik prowadził dyskusję z 'Surprise himself' normalnie mnie natchnęło, wszystko sobie przemyślałem i oto moje wnioski:
– nie każdego stać na lapa albo ifona (fakt, że to wydatek zazwyczaj jednorazowy), nie mówiąc już o uiszczaniu opłat za bezprzewodowego neta na tych wynalazkach (niby toto tanieje, ale...), a i tak nie zawsze jest zasięg, poza tym do szkoły nie pójdę (albo gdzie indziej) z takim urządzonkiem, bo ukradną albo zniszczą, a o CDA nie musze się bać
– sam z własnego doświadczenia wiem i pozostali ludziska na pewno też, że czytanie długich textów na necie to masochizm
– żeby czytnąć se CDA, nie trzeba instalować żadnych głupich wtyczek (jakichś flashplayerów i innych badziewi)
– podczas czytania tekstu na wortalu mam od cholery fircyfrykwaśnych reklam, które mi przesłaniają tekst i odciągają uwagę od tego, co w CDA jest niemożliwe :D

No bo w CDA reklam nie ma.:) Ale OK, u nas łatwiej je ominąć, przewinąć, pozbyć się – sam mam Operę i nic mnie bardziej nie wpienia jak pojawiające się okienka reklamowe, których czasem z niejasnych powodów nie mogę zamknąć...



– pisma mają też wpływ na nasze zdrowie: ilu ludzi chodziło po kilka kilometrów, żeby znaleźć własne pismo? Bardzo dużo, a przed wortalem to się ino dupa płaszczy i martwica nóg nadchodzi

:)

Żeby nie było, ja nie jestem przeciwnikiem Internetu i komputerów, wręcz przeciwnie, bardzo lubię posiedzieć przed kompem, ale mimo wszystko recenzje, zapowiedzi itp. wolę czytać w formie pisemnej, a nie elektronicznej.

PS Sry, że tak późno piszę na ten temat, ale dopiero kilka dni temu się dorwałem do tego nr CDA, jeżeli wszystko, co ja napisałem, było już napisane na forum, to pechuś.

Grucha

Rozumiem facetów!

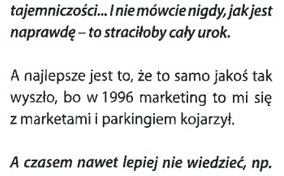
Czytam was od kilku lat, lecz niestety nieregularnie (poprawię się, obiecuję, zabierzcie już tego kurczaka z mojej szyi). Nie wiem, jak wiele jest takich kobiet jak ja, ale chcę powiedzieć, że naprawdę rozumiem facetów, którzy grają (jakkolwiek to rozumieć). :) Jako że mój mąż jest wielkim miłośnikiem strategii i ja byłam „zmuszona" zapoznać się z jego drugą miłością. I wiecie co? Wolę, by po pracy pograł 2-3 h dziennie...

Tu radosne porykiwanie („2-3 godziny dziennie, muahahaha") redakcji.

...niż leżał z piwskiem przed TV czy też wyłazić z kumplami nie wiadomo, gdzie. Tak przynajmniej wiem, gdzie jest i co robi i mam go pod ręką jakby co. :D

Na początku naszej znajomości miałam MU trochę za złe, że gra i za mało czasu poświęca innym ważnym spawom, a przede wszystkim mi. Jako że jestem mądrą i wyrozumiałą żoną, :) postanowiłam trochę się zainteresować czynnością zwaną graniem, bo co to za kobieta, która odbiera swojemu facetowi coś, co on lubi, co jest jego hobby tylko dlatego, że sama nie rozumie?

...Co to za kobieta? Typowa, niestety. :P



Nie będę dokładnie opowiadać, co i jak, bo byście pewnie zasnęli z nudów. :) (Łup, bach, POBóDKA, SMUG!) ...Mieliśmy kolejny temat na długie dyskusje, nie czułam się taka odizolowana od tego drugiego świata mojego męża.

...Zaczęłam czytać wasze pismo (kto mi je podsunął? Wiadomo), które – moim zdaniem – jest jednym z najlepszych na rynku pod względem zawartości tematycznej, jak i szaty graficznej. Wolę czytać was niż te puste Cosmopolitany i inne panie domu dla zakompleksionych, różowych laleczek, które szukają porady, jak zrobić dobrze swojemu facetowi. Prawdziwa kobieta to wie. :):P U was spotkać można inteligentnych facetów z poczuciem humoru... i to jest to!

Jak ich następnym razem spotkasz, powiedz, by do redakcji wpadli.

Myślę, że główną przyczyną waszego sukcesu jest to, iż w CDA każdy znajdzie coś dla siebie, poza tym na pewno macie dobrych speców od marketingu. :) Smug (jeśli w ogóle istnieje), uważam, że to świetny pomysł trzymać jego wygląd w tajemnicy – świetna taktyka. Ludzie mają o czym plotkować i zastanawiać się. Taka otoczka tajemniczości... I nie mówcie nigdy, jak jest naprawdę – to straciłoby cały urok.

A najlepsze jest to, że to samo jakoś tak wyszło, bo w 1996 marketing to mi się z marketami i parkingiem kojarzył.

A czasem nawet lepiej nie wiedzieć, np. jeśli nie chce się być zjedzonym przez pluszowy fortepian. :)

...Pianek, do nogi! SIAD!!! Ona nie chciała z ciebie zakpić. Uspokój się... No daj, podrapię cię po pedałach, Pianesiad. :)

Jesteście zabawni, inteligentni i przystojni (każdy na swój sposób). :) Pozdrawiam i ściskam (wirtualnie oczywiście) :) wszystkich, a w szczególności Elda (szacun! Szwedzki death rules!) i ducha Jediego (za Mangazyn).

Ramona

Troszkę pokadzimy :)

Zastanawiałem się ostatnio (sesja się zbliża, więc jak zawsze mam duuużo czasu na zastanawianie się) :) czytając CD-Action, jaki jest wasz główny sukces. Czy jest to utrzymanie się na rynku przez tyle lat? Czy niszczenie konkurencji? Czy rzetelna praca nad porządnym pismem? Doszedłem do wniosku, że te przykłady są zbyt oczywiste. Moim zdaniem, waszym sukcesem jest to, że potrafiliście wytworzyć pewnego rodzaju więź między zespołem redakcyjnym a czytelnikami. Śmiem twierdzić, że naprawdę niewielu gazetom, pismom, magazynom udało się to w takim stopniu jak wam. (...) Najlepszym tego przykładem są antyfani. Tylko porządne pisma mają swoich antyfanów. Zresztą w Polsce chyba tylko „Wyborcza" wygrywa z wami, jeżeli chodzi o ich liczbę i zaciekłość. A to JEST komplement. :)

Nasi są do tego głupsi. Chociaż...

Jeszcze raz gratuluję tworzenia czegoś pozytywnego, co wywołuje tyle emocji. Bo to rzadkość. Łatwo jest robić rzeczy złe, o których się mówi (wystarczy zabić czy coś dużego ukraść). :) Z tymi dobrymi trudniej.

sokole oko

A teraz szybkie wyjaśnienie: dla wielu z was (a już szczególnie antyfanów) kiedy się coś (a konkretniej: CDA) chwali, to jest to od razu dupowłażenie itd. (Ale jak ktoś wyzywa od ostatnich, to naturalnie „on tylko wyraża swoją opinię".) Dość często zamieszczam tu zdania mniej lub bardziej krytyczne o CDA, bo IMO są... ciekawsze niż pochwały. (Jak to mówią „pochwały nas cieszą, krytyka wzmacnia".) Ale jeśli ktoś napisze coś pozytywnego i niebanalnego na nasz temat, to – jak widać – też na łamy trafia. Bo czemu nie? W końcu to TAKŻE jest opinia czytelnika. (Dodam tylko od razu, że chwaląc wcale nie zwiększacie swoich szans na publikację, tak samo zresztą jak po prostu bluzgając.) Jak ktoś chce trafić do AR, śmiało może nas i chwalić, i bluzgać na nas, jeśli tak mu w sercu/duszy gra. Byle tylko było to coś innego niż dotąd. :)

Raca :)

Smuggler! Piszę do ciebie, bo wydaje mi się, że mimo (chyba) dojrzałego wieku grasz w gry i „podjeżdżasz" dzieciakom, które do ciebie piszą. Wydaje mi się, że poważny mężczyzna (za którego cię uważam) powinien się zająć poważniejszymi sprawami niż granie. Poza tym ciągle narzekacie (może akurat nie ty, ale twoi koledzy z redakcji) na to, że to ciężki kawałek chleba i w ogóle. Weźcie się do poważniejszej racy!

Zlew14

Race są niebezpieczne, szczególnie te chińskie (do tego ciężkie), a poza tym nigdy mnie nie kręciło odpalanie rac i innych fajerwerków. Natomiast zawsze bardzo lubiłem grać na kompie i naprawdę nie widzę uzasadnienia, by nie było to godne dorosłego mężczyzny. (Chyba że taki układzik: ja przestaję grać, ale wy – małolaty – olewacie piwko [i nie tylko], fajki, laski – bo to z kolei są zabawki dla dorosłych, hehehe. I co, idziecie na to?) Poza tym granie to wbrew pozorom poważna sprawa, o czym choćby ludzie kasujący grubą szmal za wygrane zawody w e-sporcie wiedzą najlepiej. A robienie pisma (a nie granie w gry...) na zawodowym poziomie to też nie takie łatwe, jak ci się wydaje. Spróbuj pobiec w maratonie (ot, takie sobie niepoważne truchtanie przecież, nie?), a zobaczysz, czy to jest aż tak proste, jak się z boku wydaje.

PS Król Zlew? :)

Ave, Lem!

Smuggler, chciałbym ci bardzo podziękować za felieton o Lemie. Dzięki tobie poznałem wspaniałą twórczość tego wybitnego pisarza. Na pierwszy ogień poszedł „Niezwyciężony". W tym miejscu przestroga dla ewentualnych zainteresowanych – ta książka wciąga do tego stopnia, że zabiłbym się 3 razy: pierwszy – wsiadając do autobusu, drugi – przechodząc przez ulicę, trzeci – przy schodzeniu po schodach w mieście. Lem tworzy niesamowity, niemal surrealistyczny świat przyprawiony tajemniczością i pewnego rodzaju niepokojem. Jako nałogowy „czytacz" utożsamiłem się z głównym bohaterem – Kelvinem, i przeżywam wydarzenia razem z nim (jestem w trakcie czytania). Bardzo szczegółowe opisy otoczenia i rozgrywających się zdarzeń oddziałują na wyobraźnię do tego stopnia, że ma się wrażenie, jakby się było dokładnie w tym miejscu i widziało wszystko ze szczegółami. Ta książka pochłania bez reszty! Wielka szkoda, że w wykazie lektur szkolnych nie ma dzieł Stanisława Lema. Czytałbym je wtedy na bieżąco jednym tchem, gdyż tak mi się teraz czyta „Niezwyciężonego".

Za moich czasów były i „Dzienniki gwiazdowe", i „Cyberiada". Ale cóż, może ktoś się tam niesłusznych treści albo i propagandy „postaw homoseksualnych" dopatrzył (->ironia...).

Za „uświadomienie" mnie na temat twórczości tak wspaniałego pisarza, Smuggler, proste „dziękuję". (I niech ktoś teraz powie, że CDA nie kształci pozytywnych nawyków.) :)

Tomciaz

Kelvin to raczej w „Solaris"... ale nie czepiajmy się szczegółów. Obie książki są warte uwagi, choć trzeba przyznać, że „Solaris" wymaga ZNACZNIE większej koncentracji, więc nie radzę od tej książki zaczynać znajomości z Lemem, bo się można zniechęcić. W każdym razie kolejna duszyczka do sekty Czytających Dobre Książki – zwerbowana. :)

Frustrat Zone, czyli ruwnia pohyła

Dawno nie było... no to macie. :)

Ja nie mogę, wasze pismo się stacza po prostu! W każdym numerze obiecujecie, że coś będzie w następnym i tego nie ma i się tłumaczycie „musieliśmy trochę zmienić plany". Schodzicie na psy i tyle. Albo gry. Ciągle tylko jakieś strzelanki z kwadratową grafiką lub strategie dwuwymiarowe, no ja nie mogę! A tak w ogóle to nawet nie robicie żadnych dni otwartych – ni! jEsteŚcie żałośni!

Albo ty, Smuggler, chowasz się, a ostatnio nawet głupków w AR nie bluzgasz, tylko im tłumaczysz jak dzieciom! Staczasz się, Smuggler, słyszysz?

Drogie dziecko, trudności obiektywne – bla, bla, bla, bla, bla.

Ja wam pokażę, ja mogę wszystko, ja porozpuszczam plotki na wasz temat! Ale ty nie istniejesz, więc nie wiem nawet, do kogo piszę – pewnie do tego głupka Cormaca albo do MacAbry, a ty to w ogóle jesteś Zycho Bański, wiesz?

Wiem. Od urodzenia wiem. Kim jestem. No, niemal od samego urodzenia.

Zdradziło ci zdjęcie w Tipsomaniaku i to, że w jednym AR przyznałeś się, że piszesz wstępniaki!!!!!

...Mła?!!!!!!

MAM CIE! SMUUMSG MAMA CIE! I co?

Zrobisz i tak to co zawsze czyli tego nie umiescisz ani nawet nie odpowiesz! A ja ci poweiem czeu! Bo ie istaniejesze zbigniwie banski!

A tak poza tym, to wszyscy zdrowi...? I mówisz, że Zibi nie istnieje? Cóż za realistyczna halucynacja. I jaka trwała... (Jak widać po ortografii, gościowi w miarę pisania listu nerwy puszczały.) :)

...A takie listy, jak te poniżej, też dostaję, choć na szczęście niezbyt często. (Ale czytam, czytam, spoko, szkoda, by tyle śliny się zmarnowało.) Gwiazdek w oryginałach nie było. Poza tym styl bez żadnych zmian.

*ej smugg ale ty ham jestes bo mi nie odp a ja sie qr*a staram a ty mi nie piszesz .nmasz mie w dupje?? jaci ku**a urzadze i jacie zalatie zobaczysz ja przestane was kupowaci wtery zobaczyszi moi qmple przestana was kupowac bo jak im powiem to i nawet 10 osob bedzie nie kupowac tego szajsu waszego.jeszcze bedziesz mie blagal o litos. i jak powie mto to oni cie zalatwiom i lepiej napisz do mnie.*

Cóż, napisałem: „witaj w killfile".

*Jak mogliście?? Dac lotr online TYLKO 8?? Wy glopie paly!! Ta gra zasługiwala na 10!! I to minimum!!! Pryzsiegam ze znajde was tam i natzaskam wam po buziach – nie bede k**wa wulgarny i nie znize sie do poziomo takich p**bów jak wy*

Cóż z kolei powiedzieć temu panu – żeby zniżyć się do naszego poziomu, wcześniej w ogóle jakiś poziom trzeba by jednak mieć... PS My też NIE będziemy wulgarni, więc – męski narząd rozrodczy ci prosto w tęczówkę, siedem razy. :P

Malutkie dzisiaj, ale to już z waszej winy, nie mojej... po prostu nic wartego zamieszczenia tutaj (poza tym, co jest) nie napisaliście. Cieszyć się czy martwić?

Kumulacja! Jestem w LOL i mam obrazek od Lenca! :p

Czytając AR czasem mam wrażenie, że ty, Smugglerze, lubisz rozmawiać z ludźmi uważanymi za „trochę lepiej niż głupi".

To prawda. To co, pogadamy? :)

Z wami też pogadali Smuggler & Ghost of Mr Jedi
Po lustracji, bez wakacji, więc pełni negacji

RYSUNKI – MAREK LENC, WWW.LENC.BLOG.ONET.PL

GDZIE JEST LINIA KOMEND?
Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!

Alpha Prime

Naciśnij **[Ctrl] + [Alt] + [F3]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
CheatNextLevel 1 – przechodzisz do następnego poziomu
CheatWeapons 1 – dostajesz wszystkie bronie
CheatAmmo 1 – dostajesz kupę amunicji
CheatImmortality 1 – włącza niekończącą się energię
CheatImmortality 0 – wyłącza powyższy cheat
CheatHubbardium 1 – dostajesz dodatkowe moce
CheatHubbardium 0 – wyłącza powyższy cheat
CheatHealth 1 – dostajesz punkty zdrowia

Hospital Tycoon

Odblokowanie wszystkich cheatów
Wpisz „**MakeMeAGod**" jako kod bonusowy, a będziesz miał dostęp do wszystkiego, co mają do zaoferowania twórcy.

Instinct

W czasie gry naciśij tyldę **[~]** i wpisz:
set_clients_health ##### – dodaje ci #### pkt. energii. Co prawda, licznik kończy się na 100, ale jak wpiszesz więcej – to masz, tyle że na liczniku tego nie widać.

toggle ph_players_no_collision – ghost mode. Ponowne wpisanie anuluje go.

give weapon_hk – dostajesz H&K
give ammo_hk – amunicja do H&K

give weapon_beretta – dostajesz Berettę
give ammo__beretta – amunicja do Beretty

give weapon_ak47 – dostajesz AK-47
give ammo_ak47 – amunicja do AK-47

give weapon_shotgun – dostajesz shotguna
give ammo_shotgun – amunicja do shotguna

next_level *nazwa levelu* – level o danej nazwie

1 – tunnels
2 – elev
3 – level_domnin
4 – kitchen
5 – gen_room
6 – out
7 – urban
8 – level_domnin_female
9 – vivarium_female
10 – lab_01
11 – lab_02
12 – Vivarium
13 – storage
14 – dark_genroom
15 – silo
16 – dark_kitchen
17 – final

UWAGA: czasem wpisanie tego cheatu sprawia, że dany level wczytuje się w błędny sposób (brak przeciwników albo w ogóle się kaszani).

Marine Sharpshooter 3

W czasie gry naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:
AllAmmo – amunicja na maksa
FreezAll – zatrzymuje postacie
God – włącza God Mode
SetSpeed # – zmienia prędkość gry (# to liczba w zakresie 0-100)
SloMo – włącza tryb Slow Motion

Sam & Max: Sezon 1

Włączenie trybu Debug
Co to daje? Możesz się przenieść w dowolną lokację ze wszystkimi potrzebnymi przedmiotami. Jak? Przytrzymaj klawisze **[Ctrl] + [Shift] + [D]** i dwukrotnie kliknij strzałkę menu u góry ekranu.

Spaceforce: Rogue Universe

W czasie gry naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów (uwaga: wielkość liter MA znaczenie):
God – włącza God Mode
BillGates – dostajesz 100 000 Creditów
RocketFiesta – dostajesz 50 Rockets
GetCloakingDevice – dostajesz Cloaking Device
GetTimeDevice – dostajesz Time Device

Surf's Up

Kody do wpisania (w Main Menu/Extras/Cheat Codes):
IMTHEBEST – nowa postać (Tank Evans)
SLOWANDSTEADY – nowa postać (Geek)
THELEGEND – nowa postać (Zeke Topanga)
KOBAYASHI – nowa postać (Tatsuhi Kobayashi)
SURPRISEGUEST – nowa postać (Eliot)
TINYBUTSTRONG – nowa postać (Arnold)
FREEVISIT – zyskujesz dostęp do wszystkich lokacji w Championship
GOINGDOWN – zyskujesz dostęp do wszystkich lokacji w Leaf Sliding
DONTFALL – odblokowuje dostęp do misji Legendary Wave w Pen Gu North
MYPRECIOUS – odblokowuje wszystkie deski
NICEPLACE – odblokowuje Art Gallery
WATCHAMOVIE – odblokowuje Video Gallery oraz Spen Gallery
TOPFASHION – odblokowuje możliwość wprowadzania zmian dla każdej z postaci

I jeszcze parę kodów o nieznanym działaniu:
TINYSHOCKWAVE, MONSOON, ASTRAL, MULTIPASS, THEARTIST

Two Worlds

Cheaty
Aby aktywować cheaty, najpierw musisz w trakcie gry nacisnąć **[~]**, by włączyć konsolę, następnie wpisać:
TwoWorldsCheats 1

Potem wystarczy wpisać w konsoli dowolny z poniższych kodów:
AddGold #### – dostajesz #### sztuk złota
AddParamPoints ### – dostajesz ### punktów do rozwoju atrybutów
AddSkillPoints ### – dostajesz ### punktów do rozwoju umiejętności

Kody na bonusowe przedmioty
W czasie gry naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów. Uwaga: każdy kod można wpisać tylko raz w ciągu całej gry, wpisuje się całą frazę, a przedmiot pojawia się u twoich stóp:

Bonuscode 9728-1349-2105-2168 – Armor of Darkness
BonusCode 9470-4690-1542-1152 – Aziraal's Sword of Fire
Bonuscode 9470-6557-8820-9563 – Great Shield of Yatolen
Bonuscode 9144-3879-7593-9224 – Spear of Destiny
Bonuscode 9447-1204-8639-0832 – The Great Bow of Heaven's Fury

OD GRACZY DLA GRACZY!

Kompendium z poradami, wskazówkami i tipsami do gier stworzone przez autorów magazynów CD-Action i Click.

116 stron
Płyta DVD z atrakcyjnymi dodatkami
Cena tylko 7,90 zł

W sprzedaży od 10 lipca!

see more.

NEC Display Solutions

NOWOŚĆ:
Seria NEC MultiSync® GX² Pro

© DISNEY WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE

Wciel się w Jacka Sparrowa i wyrusz w podróż na sam kraniec świata

Wielki kinowy hit na Twoim komputerze!

Zamów już dziś na stronie: http://sklep.gram.pl/piracizkaraibow3

Udoskonalona seria monitorów **NEC MultiSync® GX² Pro** to linia całkowicie dedykowana graczom i osobom często korzystającym z aplikacji multimedialnych. Specjalna powłoka Opticlear zapewnia doskonałą jakość prezentacji kolorów i pozwala na uzyskanie szczególnie ostrych i głębokich barw. Innowacyjny system Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra krótkim czasie reakcji 2 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna (dla monitora 20") przystawka multimedialna czynią z monitorów serii GX² Pro uniwersalne, domowe centrum rozrywki.

Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl

NEC MultiSync® 70GX² Pro
Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 90GX² Pro
Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 2 ms*
Kontrast 1000:1
Jasność 400 cd/m²
Kąt widzenia 176/176

NEC MultiSync® 20WGX² Pro
Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast do 1600:1
Jasność 470 cd/m²
Kąt widzenia 178/178

**(gray to gray)*

Empowered by Innovation

NEC

NEC Display Solutions Europe GmbH Przedstawicielstwo w Polsce ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, e-mail: biuro@nec-displays-pl.com, tel. (12) 6145353, fax (12) 6145354.
© Lipiec 2007 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi odpowiednich producentów. Zmiany specyfikacji mogą być dokonywane bez powiadomienia.